AÇÃO GAMES

COMECE 96 ARRASANDO

ISSN 0104-1630/3451-EDIÇÃO 99 R$4,00
9 770104 163000 99

SNES

ESTRAÇALHAMOS OS PRIMEIROS MUNDOS DE

Donkey Kong 2

SALADÃO DE VERÃO

Se você se empolgou com a praia, o cinema e outras curtições e se esqueceu de passar na locadora, saia disparado. Há lançamentos quentíssimos, de tudo quanto é gênero. Veja o que temos nesta edição: Corridas de carro (nada menos que Ridge Racer Revolution e Indy Car 2), dois jogaços de nave (Kaitei e Darius Gaiden), tiro (com o cart do supergame da banda Aerosmith, para Mega e SNES), ação, estratégia, aventura, luta e até pescaria.
Além dos games que debulhamos, há muitos lançamentos prometidos para o verão e ainda não lançados. Fique ligado no Shots, que mostra os primeiros lançamentos em Magic Cards, uma mania que está pegando depressinha a galera dos games. E você não pode deixar de conferir a edição de nº100. Estamos preparando um presentaço pra você comemorar conosco.

x-salada 6 e 7

Toques sobre tecnologia ACM, MK3 em PCs e outras mumunhas

shots 4 e 5

Magic Cards, uma nova mania em jogos

dicas 8 a 11

debulhados 14 a 33

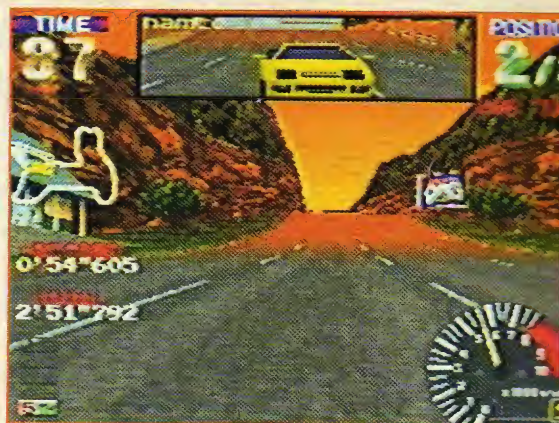
multi interativa 34 a 36

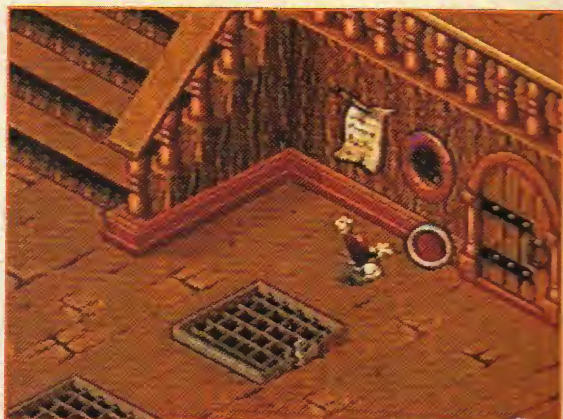
DICAS SNES
DKC2 DIDDY'S KONG QUEST

Todas as moedas DK e os bônus para você fechar os primeiros mundos com 100%.

MEGA & SNES
REVOLUTION X

O superarcade de tiro do AeroSmith chega, enfim, aos consoles.

PLAYSTATION
RIDGE RACER REVOLUTION

A nova versão tem até espelho retrovisor e chegou antes do arcade.

MEGA
SPOT GOES TO HOLLYWOOD

O mascote da 7 UP está ainda mais cool, com gráficos tridimensionais.

SHOTS

MAGIC CARDS
NAS LOCADORAS

A onda dos Magic Cards veio dos States, foi virando mania no Brasil aos poucos e já está invadindo as locadoras de games. Em janeiro, dois jogos do gênero já podem ser encontrados. O SpellFire, publicado pela Editora Abril, e Magic the Gathering, lançado pela Devir.

Os Magic Cards são baralhos para jogar em grupo. São centenas de cartas, todas com um visual de se tirar o chapéu, vendidas em pacotes ou envelopes. Elas trazem personagens, magias e situações que os jogadores devem administrar. Além de jogar, a grande fissura é colecionar cartas para ter um baralho poderoso.

Em São Paulo, a Editora Devir está distribuindo Magic - The Gathering nas locadoras de games, em maços de 60 cartas e envelopes com 10. São mais de 300 cartas já produzidas para colecionar.

A ONDA

Magic - The Gathering foi o primeiro game do gênero a emplacar nos States. No seu rastro, surgiu SpellFire, que é mais simples de se jogar. No Brasil, SpellFire está sendo distribuído em maços nas revistas da Abril Jovem. São 110 cartas, em duas caixas de 55 cada uma. Os envelopes com 15 cartas são vendidos nas bancas e trazem, todos, pelo menos uma carta especial – as mais cobiçadas e poderosas.

Algumas cartas e envelopes de Magic: The Gathering. Mania que está pegando por aqui

VERSÕES PARA PC

Os dois jogos já estão rolando nas lojas em versões de CD-ROM para micros. Magic - The Gathering saiu pela MicroProse com o formato de cartas na tela, para ser jogado como Pôquer ou Paciência. SpellFire saiu pela Interplay e sua interface não é de jogo de mesa: ele é todo montado com as ilustrações das cartas e rola como uma história de interação na tela. Os dois games trazem um modo para jogar sozinho e aprender e outro, pra jogar em rede.

INTERNET VIA SATURNO
EM BREVE. MAS SÓ NO JAPÃO

O Saturno poderá ter seu acessório para acessar a Internet lancado já em abril, no Japão. Mas, infelizmente, a versão norte-americana do acessório só deverá sair nos States lá para o final do ano. E por que essa diferença de datas? Segundo o porta-voz da Sega dos EUA, Dan Stevens, há muito menos micros padrão PC no Japão e a Sega quer aproveitar essa brecha para consolidar o Saturno como um canal para Internet. Já nos States, como há micros "a rodo", o lançamento vai ser feito com mais calma.

Como no Brasil ainda há poucos Saturnos vendidos, o acessório também deverá demorar para ser lançado.

Vectorman
vai dar superprêmios nos EUA

É isso aí: o game do robô mutante mereceu a maior promoção já feita pela Sega nos States. São 125 mil dólares em prêmios e mais 90 Saturnos de brinde para quem tiver o melhor desempenho no jogo. Só aí, já são 160 mil dólares em prêmios. A estratégia é complicada: o cara precisa comprar o game e jogar até o final. Se seu desempenho for bom, pinta na tela um telefone secreto da Sega. Ligando, ele recebe o endereço para mandar seu cartucho. Na resposta, a Sega envia pra ele um novo cartucho, com outra versão de Vectorman, provavelmente mais cabeluda. E os campeões dessa versão receberão os prêmios: 1º lugar - 25 mil doletas, 2º a 11º - 10 mil cada, do 12º ao último - 90 consoles Saturno. Pode? E a Tec Toy, que tal uma promoção dessas por aqui?

Side Winder 3D PRO é o novo joystick profissional da Microsoft para encarar simuladores de vôo em micros. O joystick tipo manche traz oito botões, incluindo um para mudança de visão que acompanha o movimento de pressão do seu dedo. O Joystick funciona em DOS, Windows 3.1 e Windows95. O preço sugerido é de R$79,00.

A moda dos peixes, que rolou o mundo em 95, deixou seqüelas nos videogames. Depois de Bass Master Classic e Bass Tournament, ambos de pescaria para SNES, vem aí Aquanaut's Adventures – um educacional ecológico sobre peixes para Playstation – e Mark Davi's Fishing Master – de pescaria, para o SNES. Glub glub glub...

A Atari norte-americana dá sinais de que não vai bem das pernas. A empresa demitiu um montão de empregados nos States, principalmente programadores e "pilotos" de jogos para o Jaguar.

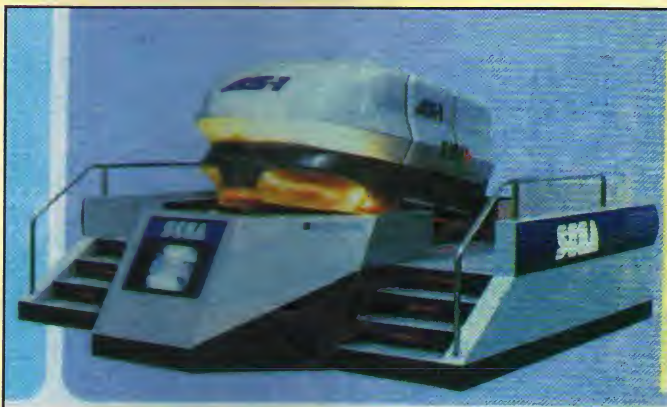
Sega e Sony talvez baixem o preço dos seus jogos para uma faixa em torno de 40 doletas, para competir com o Nintendo Ultra 64. Yes! Yes! Yes! Vamos torcer.

O Playstation parece estar vencendo de goleada a disputa no mercado ianque com o Saturno. Empolgados com o sucesso, alguns executivos da Sony perderam o bom senso e já anunciaram o lançamento do Playstation 2 (para 1997) e do modelo 3 no próximo milênio. Gente, isso é que antecipação!

Vem aí o Sega 64 Bits. É só fofoca da EGM: a revista diz que a Sega já está desenvolvendo seu console de 64 Bits, com o codinome Eclipse, e que poderá lançá-lo em em meados de 1997.

JAPONESES CURTEM SIMULADORES DE ARRASAR

Uma nova geração de arcades está decolando no Japão. São supersimuladores chamados Rides Machines. Essas "máquinas de passear" são dotadas de suspensões hidráulicas, amortecedores, propulsores e telas de alta definição e simulam desde corridas de esqui a batalhas no espaço e outras loucuras, tudo a escolher. Conheça algumas delas.

IDYA, Taito - Uma das primeiras máquinas de passeios lançadas no Japão em 95, com imagens de computação gráfica. O roteiro habitual oferece cinco opções, entre jogos e passeios, e um dos games mais curtidos é Galactic Storm (tempestade galáctica).

AS-1, Sega - Esta é dez! Outra máquina para simular games e jogos, mas da Sega, ulálá!. Você escolhe um tipo de passeio ou game de tiro e manda ver, com imagens de filme. A máquina reproduz os movimentos que você vê na tela, inclusive aceleração, freada e trepidações.

SUPER D3BOS, Taito - Um supersimulador, oferece dez tipos de passeios, desde viagens no espaço a descidas de montanhas com esquis. Repare no tamanho da grua que levanta "a coisa" e na suspensão hidráulica. Animalíssimo!

OS MAIS CURTIDOS LÁ FORA

Pra você ficar antenado, damos uma geral nas "paradas de sucessos" publicadas no início de dezembro passado, no Japão, e nos Estados Unidos no início deste ano. Eram os jogos preferidos do público, antes dos lançamentos quentes do Natal, que só vão aparecer nas listas de fevereiro ou março. Confira!

JAPÃO 1

Os 5 melhores para os leitores da revista Juguemu, dezembro 95.

1 - Virtua Fighter - Saturno
2 - Tokimeki - (o nome do videogame não fornecido)
3 - Tekken - Playstation
4 - Chronno Trigger - SNES
5 - Ridge Racer - Playstation

JAPÃO 2

Os 5 melhores, segundo os leitores da Famitsu, dezembro 95.

1 - A Quarta Grande Guerra dos Superrobôs (Dai Yon Joi Uuppa Robotto Taisen) - SNES
2 - Ridge Racer - Playstation
3 - Virtua Fighter - Saturno
4 - Final Phantasy 6 - SNES
5 - Tekken - Playstation

ESTADOS UNIDOS

Os 10 mais dos leitores da EGM (Electronic Gaming Monthly), edição de janeiro de 1996.

1 - Warhawk - Playstation
2 - Twisted Metal - Playstation
3 - Mortal Kombat 3 - SNES
4 - Mortal Kombat 3 - Mega
5 - Pitfall - Mega 32X
6 - Yoshi's Island - SNES
7 - SimCity 2000 - Saturno
8 - Astal - Saturno
9 - Killing Time - 3DO
10 - Chrono Trigger - SNES

SALADA X

HINTBOOKS

1º) Elogios para vocês. Após um sumiço do computador de suas páginas, vocês me aparecem com 24 dicas para PCs no Só Dicas. 2º) Reclamações para a Microprose. Vender o jogo Dragon Sphere eles sabem, mas mandar o livro de dicas (hintbook), nem em sonho! Também pedi o hintbook de Kings Quest 6 para a Sierra e não veio.

RAFAEL DE MIRANDA ORTEGA
São Paulo, SP

Obrigado pelo elogio, Rafael. Entramos em contato com a Magnahome, distribuidora autorizada da Microprose no Brasil, para obter uma solução para o seu problema. Infelizmente eles não podem interceder por você, pois o contrato de distribuição não inclui hintbooks. Mas deram uma dica: se você mandar um fax (em inglês, claro) para a softwarehouse pedindo o envio do livro e dizendo que pagará as despesas de correio, é bem capaz que a Microprose atenda ao seu pedido. Afinal, ela só não fez isso ainda porque não costuma enviar brindes promocionais para outros países além daqueles em que a promoção é válida. Não custa tentar...

Davi Dionísio Pereira, de Santos (SP), caprichou no traço desse Venom. Ficou perfeito!

MK3 NO PC

Na revista do MK3, a configuração mínima que vocês colocaram foi de 4 Megabytes de RAM, com um 486 SX25 MHz. Na verdade, são necessários 8 Mega e um 486 DX33 MHz. Comprei o CD e não poderei jogar enquanto não comprar mais 4 Megas de RAM. Exijo que publiquem essa observação.

DANILO CARNEIRO C.HALIZ

Vamos esclarecer as coisas, Danilo: a configuração mínima que publicamos é sempre a indicada pelo próprio fabricante. As softwarehouses são obrigadas a fornecer esta informação na embalagem do produto, orientando o consumidor. As revistas especializadas, portanto, julgam a configuração fornecida pelo fabricante como um dado confiável e a publicam sem grilos.

É claro que num 486 com 8 Mega de RAM o game roda muito melhor – aliás, é esta a configuração da máquina em que o testamos para fazer a matéria. Mas se a softwarehouse diz que o mínimo exigido são 4 Mega, o game tem que rodar! Talvez você tenha sido traído por outro tipo de configuração – a do config e autoexec. Certifique-se de que ela está de acordo com os requisitos do jogo, que constam do manual.

HOTEL SEGA

Comparando os preços em uma loja, descobri que o Mega + Sega CD + 32X saiu R$200 mais caro que o Saturn. Como é que o Saturn é melhor e custa mais barato?

THIAGO DE OLIVEIRA
São Paulo, SP

O custo é maior por uma série de motivos, Thiago. Mas o principal é que, ao montar seu "Hotel Sega", você acaba comprando três máquinas, com três embalagens, três circuitos internos, muitos chips e outros componentes caros. O Saturno, apesar de ter chips mais evoluídos, é uma máquina só, com apenas um circuito, uma entrada de jogos em CD, uma embalagem. Deu pra sacar? Ao lançar esses acessórios, a Sega pretendeu não deixar você de mãos abanando durante dois ou três anos, enquanto a tecnologia avançava e oferecia novas emoções. Ao longo do tempo, isso saiu mais caro. Mas se você quer trocar tudo por um Saturno e aceita uma sugestão, faça o seguinte: não tente vender todo o conjunto de uma vez. Venda o seu Hotel Sega em partes separadas, para compradores diferentes. É mais fácil. Se der certo, em breve você estará debulhando CDs do Saturno.

TRUQUE DAS 1000 FACES

Não há coisa melhor na vida da gente do que zoar com nossas irmãs, não é mesmo? Pois é, foi o que alguns leitores fizeram

Angélica de Melo Lopes foi sacaneada pelo irmão, o Gustavo, de Inhumas (GO). Não ficou ótima?

Fernanda Pereira, irmã do Luciano, de Cachoeirinha (RS) ganhou um visual Zen-hippie. Paz e amor cara!

O Goro sabe tudo, mesmo!! Olha a revista que ele lê! Arte caprichada do Rodrigo Germano dos Santos, de São Paulo (SP)

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Eu gostaria de saber se existe alguma possibilidade de sair este game para o Mega Drive.

ERIVELTO L. P. DE OLIVEIRA
Campinas, SP

Talvez pinte, Erivelto, mas como você já notou, está demorando não é? E há pelo menos um motivo aparente: é comum as softwarehouses produzirem jogos e acertarem seu lançamento com exclusividade para alguns consoles. Foi o que aconteceu durante algum tempo com o Fifa Soccer que demorou a sair para o SNES. Agora é a vez do SuperStar, que sai apenas para SNES e 3DO. Talvez saia, algum dia, para o Mega. Fique na torcida!

TECNOLOGIA

Tenho algumas curiosidades sobre as novas tecnologias que estão pintando para os videogames. O que é a técnica ACM empregada nos jogos Killer Instinct e Donkey Kong? Como é esse papo de acessar a Internet através de consoles? O Saturno brasileiro também poderá ter um modem para ligar-se à rede?

RENATO J. F. S. OLIVEIRA
Ponte Nova, MG

A sigla ACM vem de advanced computer modeling (modelagem avançada por computador). Isso significa que os personagens e cenários dos jogos são criados em avançadas estações de computação gráfica, capazes de dar volume, brilho e textura para os objetos. Por isso é que, tanto em Donkey como em KI, os personagens parecem bonecos — tal o realismo com que são desenhados e movimentados. Deu pra sacar? Já o acesso de consoles de videogame à Internet pode ser feito de várias maneiras. Com o Mega Drive, por exemplo, basta ter um cartucho Mega Net e uma linha telefônica. O cart, lançado no final de 95 pela Tec Toy, conecta o console com o BBS da empresa, permitindo o acesso do usuário a várias informações e funções — entre elas, trocar mensagens eletrônicas com usuários de Internet de todo o mundo. No caso do Saturno, que é um equipamento muito mais avançado, o acesso à Internet pode ser mais sofisticado. Mas nem a Sega do Japão divulgou ainda quais seriam as facilidades disponíveis para o console. De uma coisa você pode ter certeza: a ligação dos videogames com a Internet é possível e muito interessante para seus fabricantes. Não faltarão oportunidades.

TOQUE ESPERTO

Venho parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Mas como leitor, não pude deixar de notar que no Só Dicas vocês erraram a última password de Judge Dredd. Não é YGR2 é YGRZ.

CARLOS NEVES
Brasília, DF

Muito obrigado por apontar a falha, Carlos. Passou batido mesmo. Provavelmente, foi pela semelhança da letra com o número, na tela da tevê. Supomos que a maioria dos leitores sacou. Em todo caso, fica o alerta para os que boiaram porque nós marcamos bobeira.

Vendo

Hi-Top Game Turbo com 2 controles, adaptador e 3 carts. Nícolas Silva, tel.: (0532) 32-2139, Rio Grande, RS.

Sega CD, Mega Drive, um CD, um adaptador para Master, 2 controles e 6 carts. José Carlos, Sueli ou Rafael, tel.: (011) 918-3941, São Paulo, SP.

Master com pistola e 2 carts. Renato Dela Libera Castro, tel.: (0194) 60-4096, Americana, SP.

Master 2 com 3 carts e um controle, Ramiro Martin Mohedano, tel.: (082) 221-5861, Maceió, AL.

Mega com 6 carts e 3 controles. Fábio, tel.: (011) 911-2858, São Paulo, SP.

Game Gear e um adaptador para Master. Rogério A. Bussolin, tel.: (013) 236-8900, Santos, SP.

3DO com CD Fiffa Soccer e um controle. Francisco S. Sousa, Rua Romão Puigari, 972, CEP 04164-001, São Paulo, SP.

Carts NBA Jam e Magical Quest, para SNES. César A. A. Miranda, tel.: (021) 593-8170, Rio de Janeiro, RJ.

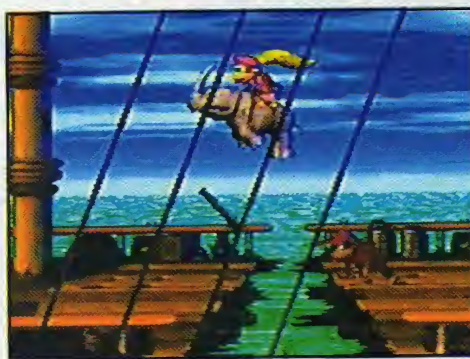
Chun-Li e Cammy passaram férias nas praias cariocas. Anderson C. Almeida, de Angra dos Reis (RJ)

Donkey Kong Country

Quem já jogou sabe: o grande lance de Donkey Kong 2 é encontrar todas as fases de bônus e as moedas DK para ver um final diferente. Para orientar você, o game coloca um sinal de exclamação (!) ao lado do nome da fase – ou do mundo – indicando que você encontrou todas as fases de bônus. O mesmo serve para as moedas DK, ou seja, quando aparecerem ao lado do nome, é porque você pegou todas. Não se esqueça de fazer a fase fuçando, principalmente a parte alta das tela... tem muita coisa fora do alcance dos seus olhos. Nesta matéria de dicas, vamos mostrar todas fases de bônus e as moedas DK que encontramos nos dois primeiros mundos e um trecho do terceiro. Se você ainda não sacou o funcionamento do game, leia a matéria da edição 97.

Lembre-se que após fazer esta primeira fase, outras vão se abrindo e você pode escolher a ordem de jogo. As telas dos personagens da família não têm bônus nem moedas. Algumas fases de bônus estão escondidas e outras pintam nos barris com a letra B, de bônus.

MUNDO 1 GANGPLANK GALLEON

Fase Pirate Panic

Passando pela rachadura do galeão, vá pra direita e entre no bônus. Depois disso, pegue o rinoceronte, siga a seta e vá em direção à cabine para encontrar outro bônus

Assim que sair do bônus anterior, vá pra direita, suba nos barris e encontre a moeda DK

Fase Mainbrace

Logo no início, siga a seta de bananas, vá para as cordas e entre no barril de bônus.

As fases de bônus 2 e 3 estão visíveis nos barris com B. Basta passear pela fase.

Saindo do terceiro bônus, suba no mastro do meio e depois siga para a direita. Pinta a DK

Fase Gangplank Galley

Suba nestes barris em escadinha para achar o primeiro bônus

Após sair do bônus, fique no segundo barril e coloque seu companheiro nas costas. Pule e você verá três ganchos no alto. A moeda DK está no terceiro

No alto desta pilha de barris, após derrotar o jacaré azul, há um barril de bônus

2 Diddy's Kong Quest

Fase Lockjaw's Locker

Ao iniciar a fase, espere a água subir. Vá pra direita até localizar as caixas da foto. A passagem assinalada o levará ao final da fase, mas sem bônus ou moedas

Pegue o tubarão e suba no barril DK. Lá, você vai ver uma banana sozinha. Carregue o tubarão segurando o A e vá em direção à caixa: bônus

Ao sair, siga pra direita e quando a água começar a abaixar, a moeda DK estará dando sopa

Fase Topsail Trouble

Pegue a cobrinha pra ajudá-lo na fase. Com ela você poderá pular para o alto deste mastro e achar um barril de bônus

Após esmagar a cigarra, na ponta do mastro, rola outro bônus

Depois, siga até a escada de cordas perto da abelha. Vá então pra direita, na ponta do mastro e pegue a DK

MUNDO 2 CROCODILE CAULDRON

Fase Hot-Head-Hop

Comece a fase no sentido linear até encon a bala do canhão. Para achar o primeiro bô coloque a bala no canhão e pronto.

Assim que encontrar a aranha, suba faze as plataformas de teias. Lá no alto es moeda DK.

Continue fazendo a fase por cima. Antes perder a aranha, você achará mais duas fa de bônus com o barril. É fácil!

KLUBBA'S KIOSK

Fase Especial Jungle Jinx

Se você já tem 15 ou mais moeda com a cara do jacaré, que tal faze este mundo especial. Ele é vendid pelo Klubba e tem uma fase única, Jungle Jinx.

Na selva, os chimpanzés devem saltar o pneus para não cair

Fase Squawks's Shaft

O primeiro bônus está indicado com a seta de bananas. Mole mesmo...

A moeda DK está dentro do primeiro bônus. Basta não entrar no barril com a carinha do personagem e sim, ir pra direita.

Cada personagem deve pular no barril com sua carinha para ir para o alto.

Perto do barril com DK, entre os urubus, há um barril de bônus. Para entrar, arremesse Diddy

Suba utilizando o caminho dos barris com setas. Ao ver a banana sozinha, pule pra direita, dê um coro no jacaré e entre no bônus

Fase Lava Lagoon

Ao lado da placa indicando proibido tubarão, estoure a caixa com um barril e entre no bônus

Para achar a moeda DK faça o seguinte: saia do bônus, passe pela primeira foca, vá para a direita, passe pelo peixe gordão e vá até a próxima foca. Desça pelo cantinho até o barril com exclamação e siga as bananas.

Fase Red-Hot-Ride

Depois de perder o Rambi, passando pelo marcador de tela, pule no balão e deixe-o descer para a esquerda. É bônus!

Outro bônus na plataforma antes da placa de proibido rinoceronte. Basta ir de encontro à rocha e chifrá-la.

Com o barril, acerte a abelha de cima, próxima à letra. Fique no balão pulando e arremesse seu companheiro. No alto está a moeda DK

Fase Kannon's Klaim

Para encontrar o primeiro bônus, entre no segundo barril dos que estão ligados por fileiras de bananas. Você será arremessado para o barril de bônus

Segundo bônus. Perto deste baú, estando com os dois macacos, pule até o barril com estrela e de lá, direto para o bônus

Mais um bônus entre dois jacarés. Detone-os, v[e] pra direita e siga a seta. Você encontrará o bônu[s] e a moeda DK

MUNDO 3 KREM KAY

Fase Barrel Bayou

Para encontrar a moeda DK, basta dar um ro[...] com o Rambi. Você ganha a moeda quan[do] encontra a placa de proibido.

Siga o fantasma até o baú e estoure-o pa[ra] pintar a bala do canhão. Volte então para [a] esquerda e coloque-a no canhão para ir [ao] bônus.

Atravesse o rio no barril e pegue as bananas. [No] fim da travessia pinta o barril com o B. Arreme[sse] seu companheiro para entrar

Fase Glimmer's Galleon

Após pegar o Glimmer, fique ligado no caminho das setas. No canto superior direito está a entrada de um bônus

O segundo bônus está no lado esquerdo do número três formado por bananas, bem no meio do escuro.

Tá vendo a banana sozinha? Repare que o caixote tem uma abertura. Mais bônus na parada

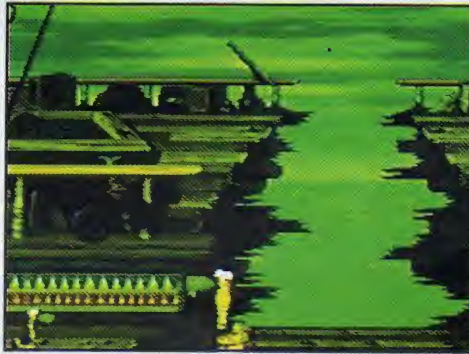
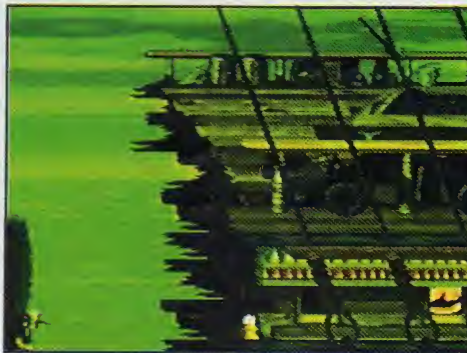
Passe pelo número três, suba até o canto superior direito e, ainda no alto, vá pra esquerda. Assim, você vai avistar a moeda DK.

Fase Krockhead Klamber

Moeda DK - Comece a fase indo pra direita. Pegue o barril, volte pra esquerda, acabe com a abelha de cima e pule a outra. Pegue o baú, detone a primeira abelha, pule a segunda voando (vá com Dixie) até avistar quatro abelhas. Passe no pau arremessando o segundo macaco contra elas. Destrua todas as quatro abelhas com o baú. Na última estará a moeda. Ufa!

Antes da placa de proibido aranha, pule pois lá no alto há um bônus.

Fase Rattle Battle

Do canto esquerdo, pule até aparecer um barril secreto que o levará ao barril de bônus. Ao sair do bônus, entre na cabine para virar uma cobra.

Ao ver o buraco, caia na boa e entre pra esquerda para achar o bônus

Indo para a direita, ao avistar a rachadura, fique bem na ponta e caia pra direita. Lá, encontre a moeda DK

Nesta cena, segure o A para tomar impulso e pule até o barril de bônus, escondido no alto

KLUBBA'S KIOSK

Fase especial Black Ice Battle

Pape as três vidas no cantinho do cenári de gelo. Esta tela você faz descendo e nã dá pra voltar

Encontre o baú para pegar a bala d canhão.

Percorra o resto da tela até avistar est corredor. Pegue os itens e entre no bônus d canhão. A moeda DK estará lá

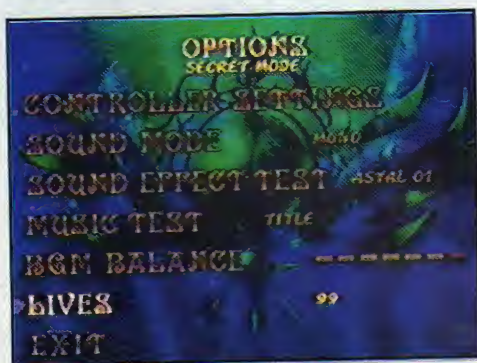
Astal

SATURNO

Só alegria - Aí vai um sacolão de dicas preciosas para tornar este game uma verdadeira baba. Para fazer os truques abaixo, **basta pausar o jogo em qualquer momento e entrar com as seqüência de comandos correspondente.** Mas atenção: as seqüências devem ser feitas com muita rapidez, falou?

Recuperar energia - ↓, R, ↑, L, X, A, Y, B, Z, C, → ←, Start

Invencibilidade - ↑, Y, ←, A, ↓, B, →, C, Start

99 vidas e seleção de fases - Para fazer este truque **ligue o console com os dois joysticks plugados. Vá para a tela de Options e, usando o controle 2, entre com a seqüência ← → ← → ↑ ↓ L, R, Start.** A frase Secret Mode aparecerá no alto da tela. Então selecione o item Lives e mova o cursor para a direita: você ficará com 99 vidas! Mas não é só. Usando este truque você levará inteiramente grátis **uma seleção de fases. Basta selecionar Exit para voltar à tela de apresentação e, nela, fazer a seqüência ↑ ↓ ← →, L, R, A, Y, C, Z, B, X** no controle 1. As opções para a escolha de fase aparecerão na própria tela.

Vectorman

MEGA

Seleção de fases - Aí vai a receita para acessar a tela de debug do game. Ela não é das mais completas, mas pelo menos permite selecionar fases. **Na tela de password, use a senha DAVIDL.** Volte à tela de opções e você acessará um novo menu para a escolha do estágio desejado.

Fatal Fury 3

NEO GEO

Lutadores nanicos - O truque só funciona em lutas pelo Versus Mode. Proceda normalmente e, **enquanto o jogo carrega** (a frase Now Loading é mostrada na tela), **você e seu parceiro devem segurar os botões B e C juntos, nos dois joysticks.** A cada nova luta, o truque deve ser repetido.

BALLZ: The Director's Cut

3DO

Efeitos especiais - Que tal um visual diferente neste jogo? Basta usar as seqüências de comandos abaixo durante as lutas para conseguir efeitos muito legais.

Bolas transparentes - B, A, ← ←, B, ← →, B, A, ← ←

Bolas gigantes - ←, A, → ↓, B, A ← ←

Tempo infinito - B, A, ← ←, B, ←, A ←, A, B, ←, A

Bolas minúsculas - B, A, ← ← →, A, ↓ → ← ↑ ← ↑

Deixar seu lutador preto & branco - B ← ← ↓ →, A, B, B, A, ← ←

Deixar o lutador inimigo preto & branco A ← ←, B, ←, A, C, B, A, ← ← ↑

Dicas

Cybernator — SNES

Continues extras - Na tela de opções, **ilumine a palavra Option e aperte juntos os botões ↑, L, R e Start.** Inicie normalmente o jogo e você estará com seis Continues.

Napalm Gun - Sabe como pegar esta incrível arma no comecinho do jogo — e sem muito trampo? Basta atravessar o primeiro estágio inteiro sem atirar em nada. **Chegando à Power Unit , no final do estágio, detone-a sem acertar as colunas laterais.** Fazendo isso, seu escore irá para 2.800 e, ao checar seu inventário, você perceberá que faturou a Napalm Gun na boa.

Comix Zone — MEGA

Problemas digestivos - Beavis e Butt-Head vão ter que dividir o troféu trash dos videogames com Sketch, personagem principal deste game. Pelo jeito, o cara é muito chegado numa salada de repolho com batata doce de sobremesa. **Depois de detonar todos os inimigos da tela, fique apertando rapidamente ↓.** Aproveitando a solidão temporária, Sketch dá uma ruidosa aliviada em seus problemas de flatulência. Se houvessem ainda inimigos na parada, morreriam todos intoxicados.

Spiderman & Venom Separation Anxiety — SNES

Vidas infinitas - Jogando com qualquer personagem, pegue o poder do Capitão América e vá para o chefe. **Bata no cara, até deixá-lo só com um tequinho de energia. Depois pemita que ele desça a porrada até você perder todas as vidas. Quando isso acontecer, solte o poder do America e ele detonará de vez com o vilão.** Passando à próxima fase, deixe-se morrer novamente e... surpresa! O número de vidas passará para nove e não sairá mais disso — o que, na prática, significa que você está com vidas infinitas.

Sala secreta - O leitor Paulo C., de São Paulo (SP), descolou uma passagem secreta já na primeira fase deste jogaço! Saca só: **comece o jogo com Homem-Aranha. Logo de cara, você vê uma lata de lixo no canto. Ande até ela. Bem ao lado dela fique dando vários pulos. Quando cair, dê alguns socos** e... Pronto! Você achou a sala secreta!

KAITEI DAISENSOU

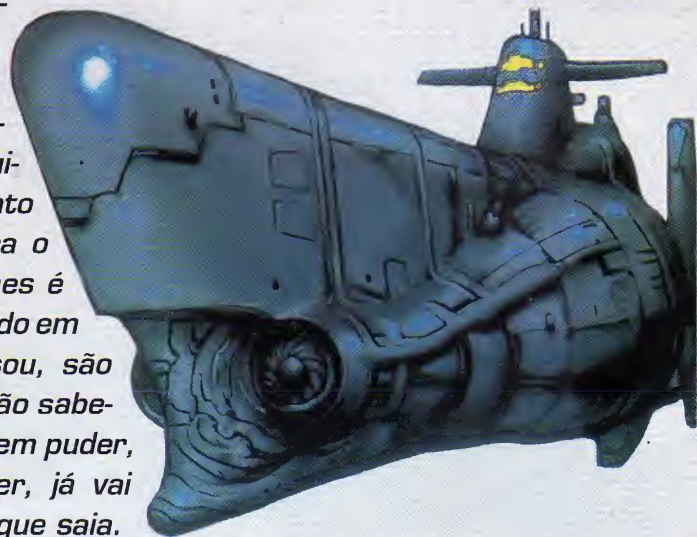
KAITEI DAISENSOU
Imagineer
Ação - 1 ou 2 jogadores
CD japonês

GRÁFICO	4
SOM	3
DESAFIO	2
DIVERSÃO	4
JOGABILIDADE	3
ORIGINALIDADE	3

O game é fácil e mais divertido jogando em dupla. Quem não está acostumado vai estranhar o excesso de elementos na tela

COMANDOS

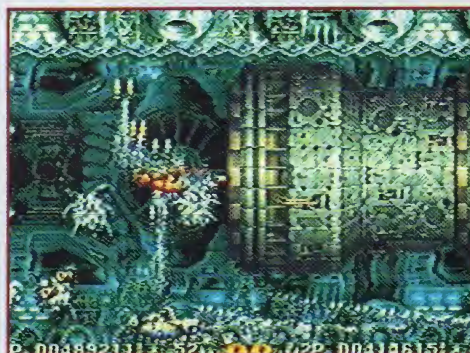
A	Atira mísseis para a frente
B	Atira mísseis para cima e solta bombas de profundidade
C	Atira mísseis para cima, para frente e solta bombas de profundidade

Antigamente, na era de ouro do Nintendinho e do Master, rolavam aos montes jogos de naves para debulhar a dois. No reinado dos 16 bits, a freqüência de lançamentos do tipo diminuiu muito. Agora, a Sega resgata esse barato com o primeiro game do gênero para o Saturno. O grande lance desses games é conseguir avançar nos cenários, atirando em tudo que pinta e, em Kaitei Daisensou, são submarinos que comandam a ação. Não sabemos se o game vai sair nos States. Quem puder, pega o CD japonês. Quem não puder, já vai curtindo as imagens e torcendo para que saia.

BATALHA NAVAL A DOIS

Jogar a dois é mais divertido pois, ao final de cada fase, você fica sabendo quem detonou o chefe. Além disso, o final é uma batalha entre os dois.
O game dá três tipos de tiros para o alto e três para a frente. Eles são identificados por cores e letras e sua potência aumenta conforme o jogador vai coletando as armas. Você também encontrará estrelas e, ao pegar cem, ganha uma vida extra. O jogo traz quatro níveis de dificuldade, com Continues infinitos.

Detonar o primeiro chefe é boiada. Fique no meio da tela atirando e os ataques dele não o acertam

Entre as fases, pinta essa tela que mostra, com uma carimbada, quem detonou o chefe

Hora do terceiro chefe. Deixe os blocos caírem sobre a face dele e, quando o rosto ficar em carne viva, desça o dedo

O último chefe dá um certo trabalho. Deixe-o passar por você, com cuidado para não ser esmagado na parede. Depois atire sem parar em sua traseira

Surpresa! Depois da camaradagem no jogo, hora de definir quem é o melhor. Esqueça amizade e detone o seu amigo. Fight!

Darius Gaiden

DARIUS GAIDEN
Taito

Espacial - 1 ou 2 jogadores
CD japonês

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

A diversão acabou levando apenas um "bom" pois a Taito ainda vai ter de gramar pra emplacar nos 32 bits. Para o futuro queremos cenários animalescos e diversidade de chefes, OK?

COMANDOS

A ou C	Atira
B	Solta bombas

Os peixes possuem um estranho e misterioso fascínio sobre os japoneses. Durante séculos, o país viveu fechado para quase todo o mundo e, para os japoneses, a destruição viria pelo mar, através de inimigos, maremotos ou monstros desconhecidos. Esse fascínio pelos seres do mar é a marca registrada de Darius, um clássico dos jogos de nave. Em Darius, todos os inimigos são peixes e serpentes do mar. Esta é a primeira versão da saga para um sistema de 32 bits e, por isso mesmo, obrigatória para os fãs da série, que é um dos marcos da Era dos 16 bits.

Você escolhe o rote

Para aproveitar o imenso potencial do conso
Taito ampliou o número de fases. Esta versão tra
etapas, identificadas pelas letras do alfabeto. V
mesmo faz o roteiro e pula de uma letra para outr
o que permite criar vários roteiros diferentes pr
debulhar. Uma melhoria em relação a Darius Force,
por exemplo, que oferecia apenas 6 ou 7 etapas/
Letras. Infelizmente, alguns chefes se repetem sem
maiores cerimônias. Os cenários multicoloridos –
marca registrada de Darius – nos 32 bits chegam a
ficar psicodélicos, tamanha a intensidade.

Atire sem parar

A curtição no jogo é sobreviver na tela enquanto o cenário avança. J desencanado, mas não pense que fácil. Suas armas são sempre as mesmas e apenas sobem de nível: basta pega brasões coloridos que o inimigo deixa. Se tiver companhia, debulhe a dois.

Você sempre tem duas opções de fases, mostradas em preview, à direita. Por exemplo: da Fase C, você pula para a Fase E ou F

Em todas as etapas, acerte os bichos coloridos, como vermelho, para faturar itens que melhoram suas armas

Quando você usa a bomba, o efeito visual é arrasador. Babe!

Jogar a dois é mais fácil e mais divertido também: vocês terão que disputar os itens e quem sobrar, tchau!

Este primeiro chefe é um bom exemplo dos que estão po Atire sem parar e desvie dos seus ataques

RIDGE RACER REVOLUTION

O arcade ainda nem chegou e este CD já está disponível nas bo locadoras tupiniquins. A Namco caprichou e melhorou o qu já era bom. Agora o game apresenta um novo modo jogo, o Free Run, e o Time Trial já vem disponív Os carros são os mesmos, mas além preto há um misterioso carro branco e pistas tiveram uma nítida evolução. Que achou o primeiro game fácil, deve expe mentar este, pois agora o desafio é be mais árduo. Praticamente só ficou faltan um modo para dois jogadores. Adrenalina pu

RIDGE RACER REVOLUTION
Namco

Corrida - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O visual está mais bonito e o desafio muito mais estimulante. O ponto fraco continua o mesmo: não há modo para dois jogadores.

COMANDOS

O joystick tem quatro configurações diferentes. Nós preferimos a A:

□	Freia
X	Acelera
△	Muda a visão
L1	Reduz as marchas
R1	Aumenta as marchas

A garota da largada abandonou o maiô vermelho e adotou mini-blusa e calcinha brancas. Que barriguinha sexy!

Nem tudo é festa. Desta vez não dá para ouvir um CD de mu enquanto joga, pois o console não carrega o game. Agüen dance music ou vá ao Options e abaixe o volume

CIRCUITOS MAIS SELETIVOS

O esquema de pistas se manteve inalterado: São três pistas (Novice, Advance e Expert), que utilizam o mesmo traçado como base. Assim, as diferenças entre os circuitos se restringem a algumas curvas que aumentam a dificuldade. Depois que você consegue ganhar nas três pistas, outras três ficam disponíveis verdade são as mesmas pistas, mas com o sen invertido. As novas pistas estão muito mais desafiad do que as do game anterior. As subidas e descidas fo acentuadas: Em determinados trechos, elas são estreitas que parecem inspiradas em um kartódromo cenários também ganharam maior realismo.

O comportamento do carro é bem realista. Dá até para sentir um friozinho na barriga

No primeiro Ridge Racer o velocímetro marcava em milhas por ho Nesta versão, indica nos conhecidos quilômetros p hora

AS MÁQUINAS

Assim como no original, você tem apenas quatro carros à disposição, mas pode escolher outros oito se ganhar o jogo do loading: enquanto o console estiver carregando o CD, acerte todos os quarenta bichinhos que aparecem no joguinho Galactic Dance. Fique esperto pois você só tem uma chance e, se errar, recomeça todo o procedimento. Na nossa opinião, as melhores máquinas são a RT Ryukyu e a Galaga RT Carrot. Depois que você vence nos três circuitos originais, cada modelo ganha novos tipos, com diferentes velocidades finais. Para o circuito Novice, cada carro fica aparece em quatro versões. Em Advance são três e em Expert, dois. Uma coisa que melhorou, foi a visão do carro por detrás: o desenho é mais nítido e as rodas dianteiras se movem, acompanhando seus comandos no Direcional. O melhor ficou para a visão interna, que agora conta com um utilíssimo retrovisor.

O joguinho Galactic Dance serve para faturar novos carros e matar a saudade de games antigos. Desça o dedo!

Agora é mais fácil ver o rendimento de cada carro. Use o Direcional e os botões L1, L2, R1 e R2, para observar ângulos diferentes dos carangos

Quando for escolher o tipo de carro, não se engane achando que com o mais rápido será mais fácil vencer. Os seus adversários também estarão mais rápidos

Olho vivo no retrovisor para prevenir surpresas desagradáveis

NOVIDADES NOS MODOS DE JOGO

O novo modo é o **Free Run**. Nele, o número de voltas é infinito e entra na pista sozinho. Perfeito para conhecer os segredos do ci antes de encarar as provas e os adversários. Nesta versão o **Tim** já está disponível no começo, ao contrário do original, onde ele acessável depois das vitórias nas três primeiras pistas. No **TT** corre contra dois carros (o amarelo e o misterioso carro preto) e voltas. Este é disparado o modo mais difícil, já que segurar o preto atrás é coisa para feras. Outra novidade é que na pista E o carro preto foi substituído por um branco, tão rápido qua anterior. O outro modo é o Race, no qual você desafia outros carros, inclusive o incansável carro amarelo, em três voltas.

O cara do enigmático carro preto quer humilhá-lo. Ele ultrapassa e depois fica lhe esperando. Treine muito para ganhar dele

CÂMBIO AUTOMÁTICO OU MANUAL?

Ao contrário do que vale para a maioria dos games de corrida, do câmbio manual não é fundamental para uma boa performance Ridge Racer. O carro com câmbio automático tem uma velocidade um pouco inferior, mas na maior parte das curvas não há necessi de frear ou reduzir marchas.

VOANDO BAIXO

Ridge Racer Revolution traz uma sensação de velocidade dificilm encontrável em outro game. Mas não pense que o esquema é r realista. Os carros têm uma estabilidade impossível e jamais c pam. Assim, dá para fazer curvas numa velocidade absurda. Ne tangentes precisam ser respeitadas na maior parte das cu Também não adianta querer pegar vácuo, como em Daytona USA. isto nunca acontece.

Para largar bem, aperte o acelerador até a contagem chegar em 1. Aí solte o botão e aperte novamente quando o locutor disser Go. Se der certo, o ponteiro do conta-giros estará entre o 6 e o 7. Assim você sai rápido e sem cantar pneu

LOADED
Interplay
Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Uma fuzilaria imperdível para quem gosta. Basta esquecer o dedo no botão de tiro!

Labirintos infestados de inimigos e um tiroteio nunca visto nos videogames. Trata-se de uma fuzilaria muito intensa, que recebeu a recomendação para "maiores de 17 anos apenas" e só avança a contento jogando a dois. O game da Interplay está com jogabilidade em cima e o esquema é simples: dar tiros, pegar cartões que abrem portas e achar saídas. O visual é assustador. Corredores escuros, corpos, gritos e clarões de tiros por toda a parte. Se você achou o menu pesado, saiba que nós também!! Mas há gosto pra tudo.

EM BUSCA DA SAÍDA

Seu objetivo é sempre sobreviver, encontrar a saída e pegar os cartões que abrem as portas. São seis personagens disponíveis e o ideal é jogar em dupla. Cada personagem tem suas características próprias de velocidade, armadura, armamento e ultrabombas. Estas são armas especiais, em número limitado, para momentos críticos. No alto da tela há um painel indicando tudo. Aperte ○ para virar esse painel e ver o mapa da área onde você está. Ao mudar de fase você não restabelece nenhum de seus quesitos (armas, escudo...).

COMANDOS

É configurável. Usamos a Default (padrão):

X	Tiros
△	Ultrabombas
□	Correr
L1	Bombardear
○	Mapa
R2/L2	Zoom In e Out

★Se você tem Memory Card poderá salvar suas partidas. Beleza!!

★Suas armas melhoram de nível conforme seu desempenho

★Você escolhe o grau de dificuldade, o número de vidas e o de Continues, todos com 5 opções. Também regula volume de som

TIROTEIO ÀS CEGAS

Estes são os seis personagens a escolher. Cada um tem suas vantagens. Você decide!!

Tudo e todos que se mexem são inimigos. Atire sem parar

Fique atento ao mapa! Ele indica passagens secretas que podem levar a muitos itens e cartões

O visual escuro e sombrio dá um clima assustador ao game

Jogando com Zoom, o game perde definição visual mas ganha em velocidade e tensão

No final pinta esta tela com os resultados individuais dos jogadores. Vocês jogam juntos mas competem na eficiência

GEX / Crystal Dynamics

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Há poucos games como Gex. Desafio e diversão no ponto

COMANDOS

□	Língua
○	Rabada
X / L1	Pular / Correr

Gex, a lagartixa cool, vai grudar no PlayStation. A Crystal Dynamics lançou uma versão para o console Sony tão boa quanto a do 3DO. A apresentação excelen o bom humor continuam marca registrada de Gex. O jogo é igualzinho e continua difícil: é preciso fuçar a valer. Se quis socorro, confira nossa edição Nº 84. Só pra refrescar sua cuca, Gex é fissurado em programas antigos de tevê e fo aprisionado por Rez. São cinco mundos com várias fases cada, incluindo selva, cemitério e até a China.

Muitos e muitos itens nas bolinhas com bichos. Cada uma dá um efeito. A bola branca com lagartixa, por exemplo, dá invencibilidade

Algumas fases sugerem personagens já conhecidos, como este Jason, de Sexta-Feira Treze

Gex não pára de c As moscas douradas p estar escondidas e

VIEW POINT American Sammy

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O som, que ficou devendo muito na versão de Mega, agora está envolvente. Rola um poperô pra chacoalhar

COMANDOS

△	Tiro especial
X	Atirar

VIEWPOINT

Game lançado no Neo Geo com uma ver também no Mega Drive, View Point gan nova vida no console da Sony. Nas vers anteriores, controlar sua nave e detona inimigos era um desânimo só. O CD para Playsta traz as mesmas seis fases com cenários variados e visão perspectiva, mas com uma velocidade muito maior. Querer consulte nossa edição Nº 74. Mas não é necessário: pegue nave e descubra como detonar cada chefe ou avançar nas passage

O desafio é crescente. A cada tela, mais e mais obstáculos no caminho

Chefe coxin acerte e des Mas alguns chefes à fre exigirão est gia para pa serem venci Fique atent

Neste círculo, você precisa acertar um mínimo de naves para poder atravessar

Saque as bombas

Você consegue as bombas atirando e elementos do cenário ou nos inimigos

Vermelha - Muro de fogo
Verde - Persegue inimigos
Azul - Onda de choque

ALONE IN THE DARK 2

A Interplay vai pôr você mais uma vez sozinho no escuro. Agora, o detetive Edward Carnby terá de solucionar um seqüestro. Mas para isso você deverá ter nervos de aço por dois motivos. Primeiro porque o suspense é constante; depois porque o loading do game é um pé! Demora um tempão até que seu personagem responda aos comandos. Se você curtiu a primeira versão, não vai querer perder esta, mas vá com um pé atrás.

ALONE IN THE DARK
Interplay

Adventure - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game é contagiante, característica do próprio gênero, mas como a jogabilidade está uma caca, dá vontade de mastigar o joystick

COMANDOS PARA FIGHT

Sempre com o A segurado	
↑+ A	Cabeçada
← ou →	Soco
↓	Chute
A + ↑	Atirar

Para atacar usando os objetos, use os mesmos comandos acima

Mistério na mansão

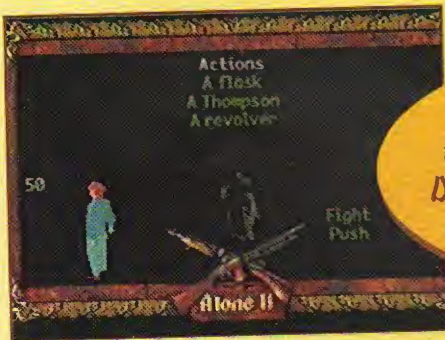
A pequena herdeira de uma vasta fortuna foi raptada por One-Eye-Jack e está escondida em sua mansão, conhecida como A Cozinha do Inferno (Hell's Kitchen). Os pais farão qualquer sacrifício para tê-la de volta. Edward Carnby foi contratado para resolver o caso. Entrando e saindo de salas e porões, o detetive terá que encarar a gangue de Jack e libertar a garota.

Pequenos achados

Além de um bom inglês, o estilo adventure requer raciocínio e poder de dedução. Percorrendo os cômodos da mansão, Ed vai encontrar vários itens que, à primeira vista, podem parecer sem utilidade. Mas cada peça encontrada será usada num determinado momento do jogo.

Saiba usar as telas

Repare que entrando em Actions, duas opções aparecem no canto inferior direito: Push (empurrar) ou Fight (lutar). Se você escolher algum item do inventário, pintarão verbos como usar, beber ou ler. E um toque: para carregar a arma, primeiro pegue-a, volte ao inventário, pegue a munição e dê use.

Actions
A flask
A Thompson
A revolver
50
Fight
Push
Alone II

Com o B você chama a tela do seu inventário. Com o Direcional você escolhe e com o A, usa. O C sai da tela

Aperte L o[...] para acess[...] esta tela d[...] caveira. Nela, salv[...] game, rod[...] que já est[...] gravado e [...] fuce nas opções de música

Entre na mansão já armado. Fique na posição que a foto mostra. Atire bem em frente e depois apenas um pouco para a diagonal direita

Empurre [...] estátua [...] entrar no [...] jardim. [...] fundame[...] dar este [...] passeio, [...] que no j[...] você enc[...] itens de [...]

Mas você não estará sozinho. Alguém te espia lá do alto e está bolando surpresas nada agradáveis pra você

TOQUES ESPERTOS

★No jardim, perto de uma carta de baralho, você encontrará uma corda. Junte-a ao gancho, dependure-os no braço da estátua de Jack e desça poço abaixo.

★Procure nunca ficar desarmado. Há inimigos sempre à espreita.

★Pise na carta com naipe de ouro. Saindo no poço, derrote o fantasma e ganhe a espada. As outras cartas são armadilhas.

★Passe a folha de jornal por debaixo da porta ao lado do homem morto. Enfie o compasso na fechadura para derrubar a chave.

BLACKTHORNE

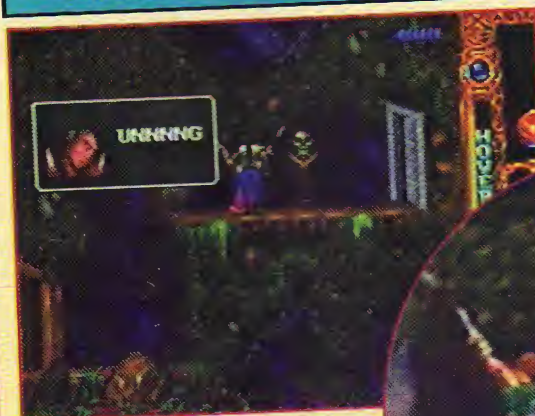
BLACKTHORNE
Interplay
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O jogo não traz novidades e apenas o visual e o som melhoraram um pouco. Mais um pra galeria de Out Of This World e Flashback

COMANDOS

COM ARMA	
B	Atirar para a frente
C	Atirar para trás
SEM ARMA	
B	Saltar
C	Correr
X	Usar item
Y	Selecionar item subindo no menu
Z	Selecionar item descendo no menu
↑	Esconder-se/ Conversar

Quem gosta de games tipo labirinto já deve ter arrancado muitos fios de cabelo nas outras versões de Blackthorne, para PC e SNES. Esta para o Mega 32X está muito superior em gráficos e som. O game da Interplay tem desafio crescente e poucas mudanças no visual das telas. Ao todo são dezes- seis níveis, todos com passwords. Blackthorne narra a história de Kyle, o herdeiro de um reinado onde todos foram aprisionados por Sar lac, o demônio. Esta versão só peca pela movimentação, lenta demais

Alguns prisioneiros estão agonizando, como este. Converse com ele. Basta apertar ↑

Os monstros deixam quase sempre algum item, que sã assinalados no canto infer esquerdo e passam para o seu menu

Utilize a bomba nas portas de metal. Elas nunca falham

FASE 2

O monstrengo azul, ao ser destruído, dá a Bridge Key. Este item serve para construir pontes

Elevadores são sempre um convite para fuçar ainda mais a tela. Desça e faça aquele rapa lá embaixo

Para conseguir passar pelos raios laser, destrua primeiro o gerador de energia

MUITAS DIREÇÕES A SEGUIR

Você vai ter de usar todo o seu faro atrás de passagens secretas. Seu personagem deve subir e descer, às vezes mais de uma vez, e percorrer todos os cantos. Converse com prisioneiros e outros caras: eles podem dar dicas ou... mandar chumbo, se estiverem revoltados. Dentro dos sacos amarelos há bombas. Use-as principalmente para estourar as portas de metal. As portas com batentes de madeira não podem ser atravessadas se você estiver com a arma empunhada.

Conversando com pessoas, você ganha a poção que completa toda a energia. Como na maioria dos games de labirinto, as telas têm andares. Passando a fase aparece uma password, mas antene-se: você começa a fase seguinte com nadinha de itens e só a energia é renovada. Conforme o game evolui, você pode encontrar caras que dão armas mais poderosas.

No Practice você a... a movimentar-se, a... arma e conversar...

FASE 3

Cuidado para não pisar no pino que aciona a metralhadora. Fique agachado

Ao encontrar uma cachoeira, dê uma boa fuçada, pois elas podem esconder passagens secretas

PASSWORD...

Nível 1 - FBW...
Nível 2 - QP7...
Nível 3 - WJT...
Nível 4 - RRY...
Nível 5 - ZS9...
Nível 6 - XJS...
Nível 7 - CGD...
Nível 8 - TJD...
Nível 9 - GSG...
Nível 10 - BM...
Nível 11 - Y4D...
Nível 12 - HC...
Nível 13 - NR...
Nível 14 - BM...
Nível 15 - MJ...
Nível 16 - K3...

FASE 5

Aqui você encontrou a Fire Bo... Seu efeito é gradual e serve p... matar as plantas que se move...

Ao se aproximar de qualquer personagem, você pode tentar conversar para obter informações. Mas alguns caras do seu povo estão na bronca e podem atirar em você, como esse aí

CHEFE FINAL

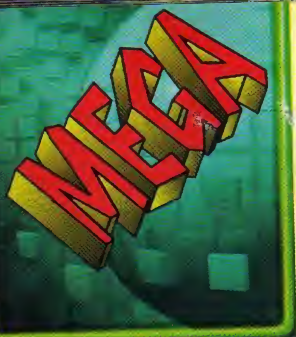
Você encara o chefe totalmente zerado de itens. Role de um lado para o outro para desviar dos ataques. Os bichos lá no alto também atacam. Sua única defesa é atirar

SPOT GOES TO HOLLYWOOD
Acclaim/ Virgin/ Eurocom
Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game aprimora a primeira versão nos detalhes técnicos e no visual. Mas não é nenhuma obra-prima

COMANDOS

A	Tiro
B	Pulo
C	Corrida
B + C	Pulo longo
Start	Pausa

PASSWORDS

A PIRATE ADVENTURE

Ship Deck
JBGHTJBJ

Ship Hold
FIWTQZIQ

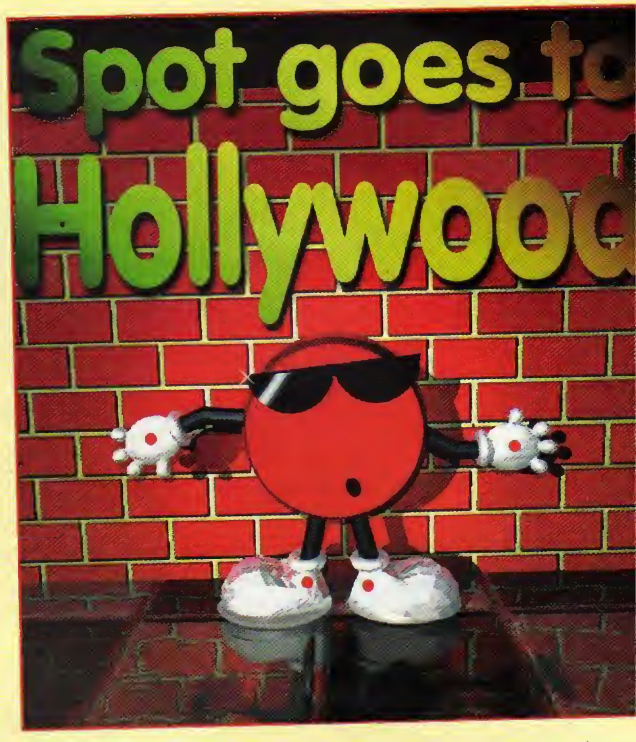
Under Water
PF8QXQLU

HORROR WORLD

The Haunted House
LNNG6DZT

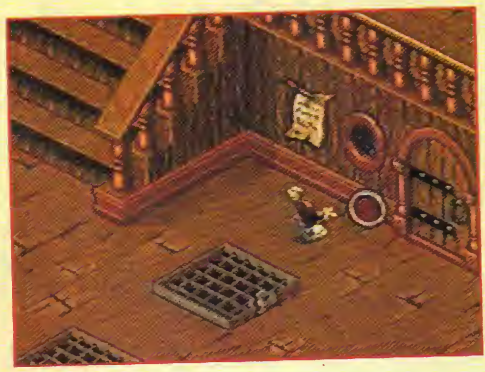
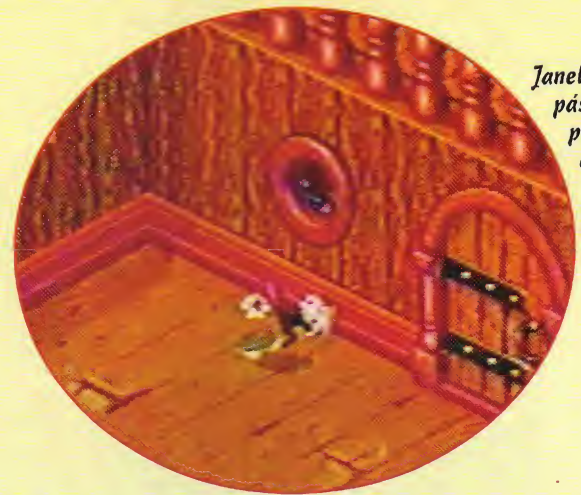
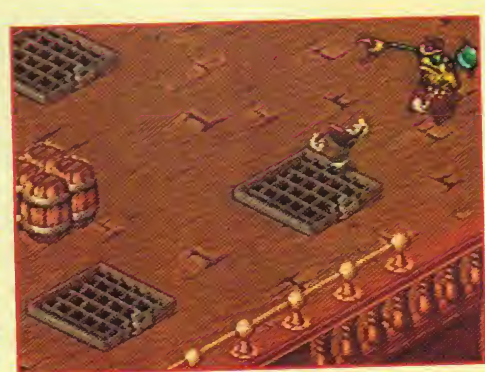
The Haunted House Cellar
4TOUTAMX

The Pumpkim Castle
HQ7MWV8X

Olha a tampinha aí de novo! Depois de curtir até samba em sua primeira versão, Coll Spot volta com seus óculos escuros e ginga de malandro. Agora, até celular ele tem. A grande mudança em relação ao primeiro game é que todos os cenários são tridimensionais. Os gráficos estão coloridíssimos e o som continua legal, embora não empolgue. O melhor deste game é a diversão: são muitos itens para pegar, dezenas de passagens secretas e até algumas charadas, do tipo "como é que faço para pegar aquele item?". Na média, o cart resolve bem uma tarde de chuva!

LUZES, CÂMERAS... AÇÃO!

Estamos nos estúdios de Hollywood e o seu herói é um astro de cinema. Sua missão é pegar Spots suficientes para mudar de fase. São três fases por mundo e apenas quatro mundos, um em cada cenário: navio pirata, casa assombrada, mu da aventura e espacial. Como o esquemão é o mesmo todos, fizemos só o primeiro pra você.

A PIRATE WORLD

Ship Deck

Logo de cara pegue este Super Spot: vale duas vidas extras

Janela páss po es S

Opa! Um caranguejo não é nada amigável. Detone-o para ganhar um item

Passe perto desta mãozi para marc tela

Ship Hold

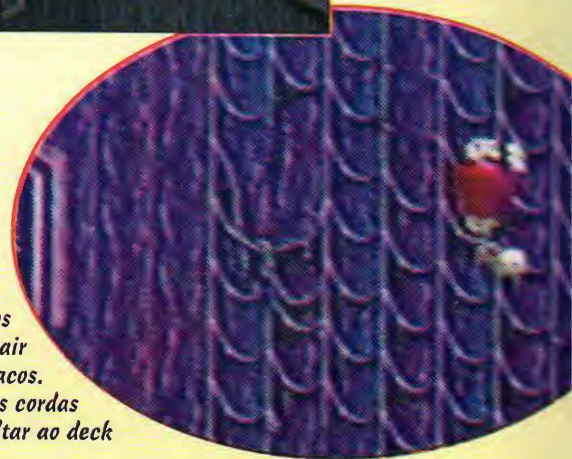
Passagem para os porões: caia aqui para encontrar mais Spots

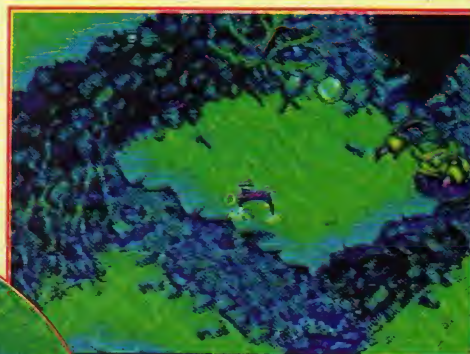
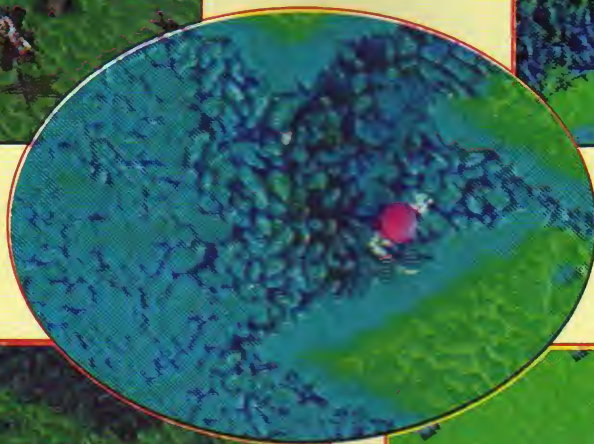
Passagem secreta: venha de encontro a esta escada para chegar a um lugar quase inacessível

Estoure a parede aqui para achar mais um Spot

Baciada de itens: logo entrar na passagem se aperte Direcional para direita + o botão de pu para fazer a festa

Dê a volta e suba nesta plataforma para pegar a bota

Para entrar nos porões, basta cair nos buracos. Depois, use as cordas para voltar ao deck

Underwater World

Agora é na água! Fique antenado no seu tanque de ar. Quando ele estiver baixo, dê uma carga nestas bolhinhas

Esta caverna é muito suspeita. Para entrar, detone esse chat

Entre aqui para achar uma passagem secreta

Antes de sair é bom encher os pulmões de ar

Chefão! Fique de frente, atirando. Quando ele assobiar, caia fora! Repita até vencê-lo

ITENS A D COM PA

Neste game, há diferentes dividido

Sapatos
Lhe dão o supe

Alimentos
Repõem ener

7Up
Vida extra

Super Spot
Duas vidas ex

Luz
Lâmpadas e lan ajudam em lug escuros

Pontos bônu
Computadores, tel porquinhos e dent valem mais ponto normal

Pontos gera
Qualquer outro ite não está relacio acima lhe dá po

Izzy's Quest for the Olympic rings

Aproveitando as Olimpíadas de Atlanta deste ano, a U.S.Gold apresenta ao público o personagem símbolo do evento mundial, Izzy, estrelando uma animada aventura nos videogames. Izzy se transforma em muitos tipos de atleta olímpico e até em foguete e submarino. O game tem aquele astral infantil, mas pode pegar muito marmanjo de calças curtas, pois o desafio não é desprezível.

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS
U.S.Gold
Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Faltou o clima de Olimpíadas. Mas o cart é bom e quem gosta do estilo papa-itens vai curtir

COMANDOS

A	Pular com pernas fechadas
B	Pular girando
C	Pular com pernas abertas

★Sua energia é frágil: basta encostar no inimigo e você já era

★Abuse dos pulos para xeretar o que há lá no alto. As tochas valem pontos

★Acertando os inimigos da tela, podem aparecer ovos ou jarros com itens

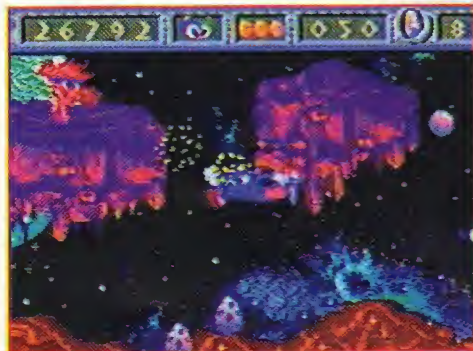
Izzy, atleta que "morfa"

O personagem pode assumir formas para facilitar sua batalha. Veja quais entrando em Options e indo até Izzy Test.

Izzy pode ser um arqueiro, jogador de baseball, espadachim, helicóptero e outras cositas

Fases de Bônus

Dois dos anéis olímpicos estão nas fases de bônus Elder Challenge, no intervalo entre uma tela e outra. Seja rápido.

Aqui, Izzy vira foguete e deve subir papando itens e desviando do fogo. Seja rápido

Izzy deve fazer este bônus dando um rolê nas rochas do espaço

AS AVENTUR

Vila Grega

Izzy explora três telas nesta fase das ruínas g onde encontra um dos anéis.

O prin ovo de tela e canto esque escon vida. outros poden explod Izzy

Todos os "morfs" estão nesta estrela. O poder dura até Izzy encontrar uma bandeirola

Com "morf baseb você a car papa vidas ela p

Em busca dos Anéis

Izzy vive no mundo mágico de World Torch, onde um grupo de guardiões mantém acesa a Tocha olímpica. Mas agora, uma força do mal pretende apagar a chama e acabar com as Olimpíadas. Izzy tem um pequeno problema: a chama só pode ser acesa no mundo humano. E para sair de seu universo, ele deve encontrar os cinco anéis que simbolizam os continentes das Olimpíadas.

Izzy's Quest dá gordos escores, pois tudo na tela vale pontos. Fuce pra valer, principalmente atrás de ruínas ou rochas. Os "morfs" ajudam a atravessar alguns trechos.

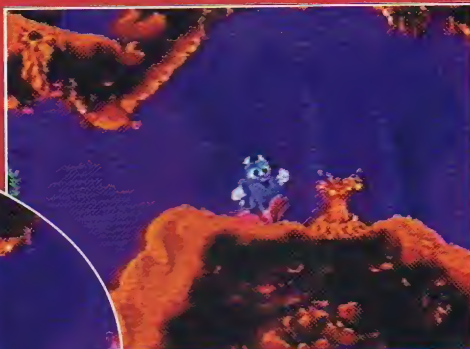
ITENS

Ovos e jarros
Contêm itens ou explodem
Coração com estrela
Vida Extra
Bolha
Escudo protetor por 10 segund
Rocket
Pra manter Izzy voando enquan
ele estiver transformado em
foguete
Estrelas douradas
Dão Continues
Estrelas grandes
Poder de transformação
Raio
Elimina os inimigos da tela
Diamante azul brilhante
Dobra o marcador dos medalhõ
comuns
Medalhas - Dão energia

G DO MASCOTE OLÍMPICO

Lava Dome

Izzy não pode ficar muito tempo dentro do vulcão e precisa encarar três telas. É fogo!

Os minivulcões podem espirrar lava a qualquer momento. Fique antenado!

As estrelas douradas que giram são Continues e estão sempre bem escondidas, como estas

Com o "morf" do espadachim, Izzy faz as labaredas virarem fumaça

Todas as telas exigem paciência, mas vale o esforço. Em todo fim de fase Izzy encontra um dos anéis.

Amber Ring Ques

Na última fase, Izzy vai tentar finalmente encont o anel que falta e ir para Atlanta.

O "morf" do foguete vai ser uma boa para subir e expl lá no alto

Izzy brinca com saltos ornamentais nos trampolins em forma de língua

Deixamos o restante pra você. Encontr o último anel e... rumo às Olimpíadas

REVOLUTION X

Rock e games sempre fazem boas duplas. O resultado é melhor quando a banda é o Aerosmith, um verdadeiro patrimônio do Hard Rock. Estas são as duas primeiras versões caseiras do Arcade estrelado pelo quinteto de Boston e vai agradar aos amantes do estilo "muito tiro e pouco papo". O game oferece ação com ambientação tipicamente roqueira e o carisma do Aerosmith. É puro rock'n'roll!

REVOLUTION X
Acclaim

Tiro - 1 ou 2 jogadores

MEGA

GRÁFICO	●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

SNES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Um ótimo game, mas valem duas broncas. O som da versão do Mega é muito ruim. E não dá para jogar com as pistolas dos consoles ou, pelo menos, os manuais nada dizem a respeito.

COMANDOS MEGA

A	Atira CDs
B	Atira
C pressionado	Aumenta a velocidade da mira

COMANDOS SNES

L ou R	Atira CDs
Y	Atira

O FIM DA LIBERDADE?

Algo de podre está para acontecer: o mundo está próximo de ser unificado sob o comando da Nova Ordem das Nações, uma corrompida aliança entre os governos e as grandes corporações. Liderada por uma tal de Helga, esta Nova Ordem pretende restringir toda a liberdade e qualquer tipo de diversão das pessoas. Neste panorama, era de se esperar que até o Rock'n'Roll sofresse represálias. E não deu outra! Durante um show em Los Angeles, no Club X, o Aerosmith é seqüestrado. Sua missão é detonar o exército opressor e, logicamente, resgatar os amados roqueiros. Se tudo der certo, a comemoração será um showzaço no estádio de Wembley. Até lá!

SUAS OPÇÕES

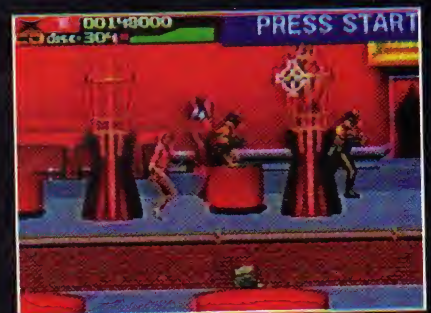
O game tem três níveis de dificuldade, com 15 a 25 Continues (no Super NES) e de 10 a 20 (no Mega). No Super NES, dá para ajustar a velocidade do cursor em três graus diferentes, em Options. Já no Mega, você aumenta a velocidade apertando o botão C. A versão Mega, apesar do som pior, traz um Music Test. Já a versão para o SNES oferece apenas o Sound Test.

FINAIS DIFERENTES

Jogo de tiro é isso aí: atire em tudo que se mexe. Além disso, estoure os cenários para descolar itens de armadura (Shield) e CDs, que servem como armas. Como o jogo traz várias bifurcações, dá para terminá-lo de formas diferentes. Inclusive sem resgatar a banda. Ao libertar cada um você ganha uma asa, que é o símbolo do grupo. Apenas com as cinco asas você verá o final completo. Veja os principais momentos com imagens da versão de Super NES.

A ETERNA DISPUTA

Num cart de banda o som é fundamental e, nesse p... o Super NES dá de goleada. A guitarra soa feito guit... não como um tecladinho vagabundo, como no Mega... disso, os gráficos também ficaram mais bonitos... compensação, o cart do Mega traz um desafio m... resolveu melhor alguns elementos de tela, com... bifurcações nos caminhos e as estatísticas de fi... fase. De resto, é o mesmíssimo jogo.

As bifurcações no Mega (acima) ficaram melhores do que no Super NES (à direita). Veja e tire as suas conclusões

Consolo ... galera do ... libertar as ... é mais ... (você te... acertar u... exato das ... Mas as ... agradecem ... andando. ... rola no S...

ROCK'N'ROLL, SHOTS AND GIRL

LOS ANGELES, CLUB X

Acerte as gaiolas para libertar as belezocas de biquini. Depois enxugue a baba...

HELICOPTER JOYRIDE

Vá atirando no helicóptero e nas janelas dos prédios, para descolar CDs

Agora o helicóptero é o chefe. Destrua primeiro os canhões e tanques de combustível, localizados nas laterais. Feito isso, ataque o bico

MIDDLE EAST

Aqui o lance é estourar o ônibus o mais rápido possível. Não economize chumbo

AMAZON JUNGLE

Aqui o lance é pauleira braba! Os caras atiram e arremessam guitarras. Sente o dedo!

Atire no letreiro verde para que ele caia na cabeça do porteiro

Mais uma vez você deve libertar estas deliciosas dançarinas. Tudo pela humanidade...

Nesta fase o chefe é esta caveira verde. Concentre o fogo em seus olhos, pois é de onde saem seus estranhos ataques

PACIFIC RIM

Pintam uns caras que parecem Power Ra Ainda bem que eles não estão com os Zords! ia ser jogo duro...

Chefe robô-voador. Detone primeiro a parte ral, onde estão as metralhadoras e os lança de mísseis. Depois atire no meio

WEMBLEY STADIUM

Destrua todas as telas deste videowall. Na sobrar tela sobre tela...

O último chefe não é mole! Como cão que l não morde, atire sem parar até o cara virar

SYNDICATE
Bullfrog/Ocean

Estratégia - 1 a 4 jogadores
24 Mega

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

O game traz um desafio excelente. O chato é que as missões não variam muito

COMANDOS

A	Seleciona arma
X + Direcional	Troca de arma
Y + Direcional	Troca de agente
L + R	Aciona o Panic Mode
Segure R e aperte X, Y ou A	Aumenta os níveis de API
Segure L e aperte X, Y ou A	Diminui os níveis de API
B	Entra ou sai de veículos
Segure X + Direcional	Pega ou larga armas
Segure Y + Direcional	Esconde armas
Start+A+B+X+Y	Autodestruição

Um velho conhecido dos micreiros m descolados, que a galera do Super N também poderá experimentar. Synd poderia se chamar SIMdicate, pois e simulador de sindicato do crime qua completo. Uma mistura de estratégi ação de tiroteiros, inspirado num en de ficção científica dos mais pessimi O game é bastante longo e seu esqu é razoavelmente complexo, como co aos jogos de estratégia. Um cart pa jogadores ansiosos por desafios que exijam mais estratégia e perspicácia que dedo no gatilho.

AS MISSÕES

Antes de começar, é bom dar uma passada no Practice Mode, para se acostumar aos comandos e ao esquema de jogo. Quando já estiver inteirado, vá para o Start Game. Você só poderá acessar as missões do mapa na ordem permitida pelo jogo. Ao pé da tela, a barra de menu serve para acessar o Briefing da missão, a seleção de personagens (Team Selection), as armas (Equipment), modificar os corpos dos agentes cyborgs (Modifications) e o trabalho de pesquisa e desenvolvimento (Research) de armas e partes do corpo.

ARMAMENTOS

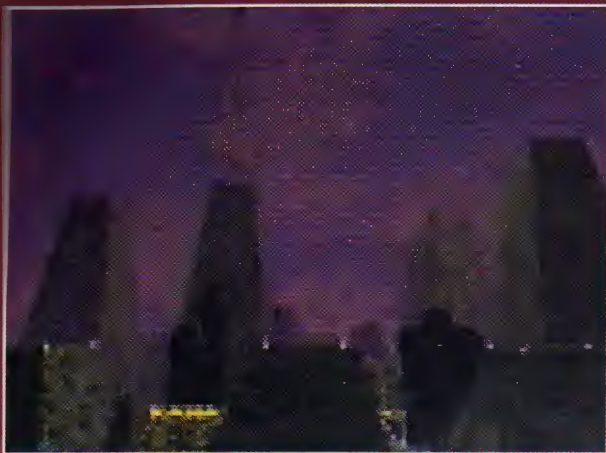
Ao escolher as armas, leve apenas o essencial, pois elas custam dinheiro e não estarão disponíveis na próxima missão: o que você não usar é dinheiro jogado fora! Para saber o que será realmente necessário, leia o Briefing. A pesquisa também vale a pena, mas custa uma grana e não espere resultados imediatos, pois os aprimoramentos geralmente só ficam disponíveis depois de uma ou duas missões.

Com L e R, você movimenta o cursor nas opções da barra menu. Para acessá-las, aperte Y

Compre apenas as armas essenciais. Se tiver que persuadir alguém, leve a Persuadertron. O botão A compra e o B cancela

As modificações deixam os seus agentes muito mais poderosos. Experimente!

No mapa, aperte X para acessar a próxima missão

Jogan a dois no Versus Mode, não acerte parce senão bau b

Entre as fases, pintam animacões que lembram as do PC. Obviamente a definição é inferior

CRIME ORGANIZADO

No futuro, a nova ordem falhou em sua tentativa de unificar o mundo. Isso abre espaço para que as máfias do crime cresçam através da opressão e do medo. Você é o jovem executivo de um sindicato criminoso, deve ampliar sua base de atuação e terá cerca de cinqüenta missões para cumprir. Para isso, poderá usar até 4 agentes ciborgues por missão e duas táticas básicas: usar a arma Persuadertron (que irá persuadir seus inimigos a mudarem para o seu sindicato) ou exterminar todos a tiros, sem delongas. Lembre-se que enquanto você tenta desestabilizar os outros sindicatos, eles fazem o mesmo contra o seu. Além disso, você precisará aprender a configurar seus ciborgues e a substituir os que foram eliminados, administrar o dinheiro do sindicato e as taxas de chantagem, comprar e vender armas.

PASSWORD

Western Europ
BBG7JB8KGC

Scandinavia
BBGX2CVØVJE

Central Europ
BB5WQKXLRJG

Eastern Europ
BBSF4SGFLK7F

Ural
BBSFFØLJGPX9

CUMPRINDO AS MISSÕES

Seu objetivo quase sempre é acertar agentes de outros sindicatos e pegar suas armas ou persuadir alguém a se juntar ao seu grupo. Essas pessoas aparecem indicadas por setas. À primeira vista, o lance pode parecer complicado, mas não é. Principalmente porque você pode conferir seus objetivos imediatos no pé da tela.

Depois que uma missão é completada, seu lugar no mapa fica branco

Use o botão B para entrar e sair dos veículos do jogo. Para dirigir use o Direcional

Sempre destrua estes pequenos robôs voadores para conseguir armas

Se as coisas estiverem realmente complicadas, apele para o Panic M apertando L e R simultaneamente. Assim os níveis de API (adrenalina percepção e inteligência) sobem e melhoram a atuação dos seus agen

Quando você aperta Start durante a acão, dá para passear pelos cenários movendo o Direcional

ADMINISTRANDO AS VITÓRIAS

Para manter o caixa do seu sindicato, você pode vender arm excedentes no mesmo lugar onde as compra (Equipment). Tamb pode elevar os impostos (Tax), mas isso poderá gerar insatisfaçã rebelião entre as pessoas subjugadas (veja no mapa). Além disso, sindicatos rivais irão se aproveitar da situação. Se algumas des coisas ocorrer, você poderá ser obrigado a cumprir uma missão e e, desta forma, gastar outra verba do seu sindicato.

Kawasaki SUPER BIKE *Challenge*

Não se iluda com o pomposo título deste cart. Em suas estréia nas pistas, a Time Warner pisou na bola. O único desafio de Kawasaki é a paciência. As voltas dos circui são longas demais e faltou emoção às corridas. Os gráficos estão bem pobrezinho o som é capenga. Uma pena, pois games de corrida sempre agradam à moçada

KAWASAKI SUPER BIKE CHALLENGE
Timer Warner Interactive
Corrida - 1 ou 2 jogadores

Muito repetitivo e sem emoção. Só para os fanáticos das bikes

COMANDOS

↑	Aumentar marcha
↓	Reduzir marcha
A	Acelerar
B	Frear
L ou R	Defesa
L ou R	Deitar a modo

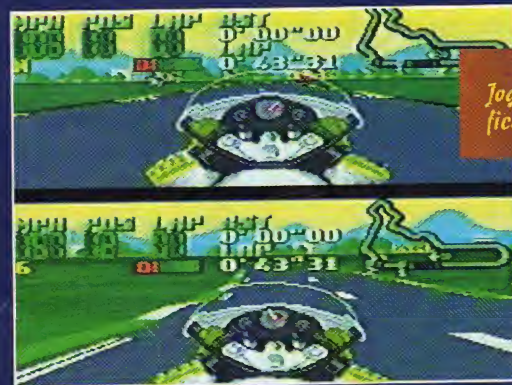
★ Nos marcadores nada de novo: número de voltas, tempo, posição, desenho da pista...

★ No Options você escolhe número de voltas (5 a 10), níveis de dificuldade (1 a 4), clima na pista e configuração de joystick

opções nas pedaleiras

Você pode curtir três modos de jogo tradicionais. No Practice, você dispõe de todas as 14 pistas do game para treinar e pode regular sua moto (câmbio e pneus, basicamente). Ao en no Championship, você não pode escolher as pistas e precisa fazer três voltas para a qualificaç de largada. No modo Suzuka, o corredor encara o circuito em 8 horas de corrida ininterrupta

Em qualquer modo de jogo, a visão é sempre do painel da moto

Não tendo um bom controle, você cai da moto pra valer

Jogando a dois, a tela fica dividida ao meio

Depois da qualificação, você pode conferir o grid de largada

Para as curvas mais fechadas, utilize o R ou L para estabilizar a motoca

Cuidado com os outros competidores: eles vêm com tudo pra derrubar você

Uma pescaria no conforto do lar, livr dos insuportáveis mosquitos, é o sonho de muito pescador por aí, certo? Então você precisa pelo menos conferir este cartucho, q é o mais realista já visto na telinh e o melhor do gênero já lançado. Deixe os preconceitos de lado e enca re um desafio diferente.

BASS TOURNAMENT USA
Sammy
Esporte - 1 jogador

GRÁFICO	4
SOM	3
DESAFIO	3
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	3
ORIGINALIDADE	4

A visão de jogo, por detrás do pescador, é a melhor já lançada para o gênero. Muito mais realista!

COMANDOS

A	Movimenta o barco/Aciona a barra de força (apertando novamente, a isca é arremessada)/Puxa a isca
X	Solta a bóia para marcar um ponto visitado. Aperte de novo para recolhê-la
L ou R	Desloca o sonar para localizar os peixes

TREINO E TORNEIO

O game oferece dois modos de jogo. No Practice você apenas treina, escolhendo o lago, horário, mês, condições climáticas, direção e sentido do vento. Você só não mexe na temperatura ambiente e da água. Já em Tournament a coisa é para valer: você não escolhe lago e a pescaria rola entre 7 e 16 horas. Seu objetivo é trazer cinco peixes vivos para a pesagem, todos com pelo menos 12 polegadas de comprimento. Quem traz um peixe morto é penalizado com 4 onças a menos no peso total. É preciso se classificar pelo menos em terceiro

Emba da foto peixe, as lu verdes indicam que ele está vivo

No torneio, se conseguir um peso tota 14 a 15 libras, você já está praticam te classificado para a fase seguinte

COM A ISCA N'ÁGUA

Ao chegar ao lago, escolha um dos pontos pré-selecionados. Quando o sonar apitar, aperte Select para parar o barco. Aí aparecerão as opções Area Move (para ir para outro lugar), Cast (para começar a pescaria) e Information (informações sobre a sua posição). Quando um peixe pega a isca, surge a barra de força no alto da tela. Ela muda de amarelo para vermelho quando o peixe for fisgado. No alto da barra, uma flecha vermelha indica a tensão que a linha pode suportar.

Se sentiu q bicho está quase pego, movimente vara lateral mente (Direcional A), para chamar a atenção do peixe

TROCA DE EQUIPAMENTOS

Se você apertar Select enquanto estiver pescando, s visão muda e você pode mexer em várias coisas: bas posicionar o cursor e apertar o botão A. É assim que vo salva o game e aciona a caixa vermelha (para escolh linhas) e a amarela (para iscas).

Dê um look na grande possibilidade de iscas. Isto que é detalhismo

Quando terminar a pescaria, vá para o W (Weigh In) para a pesagem oficial. Hora de torcer...

INDYCA

O supertime de piloto brasileiros detona na sua telinha

O CD vem cheio de novidades em telas, circuitos e opções para os amantes do volante

Emerson e Christian Fittipaldi, Maurício Gugelmin, Raul Boesel, André Ribeiro e Gil de Ferran, os superferas da Formula Indy, vão queimar os pneus no seu micro, na segunda e ultra-esperada versão de IndyCar Racing. Os amantes dos simuladores de corrida já entraram em polvorosa em dezembro, quando se aproximava o lançamento deste CD. Além dele, já vem vindo por aí World Circuit 2, também uma das maiores promessas da temporada.

ATUALIZADÍSSIMO

O novo game da Papyrus é rico em detalhes realistas, tanto na jogabilidade quanto no visual. Babante!!

Indycar 2 só não saiu antes porque o campeonato mundial da categoria não havia terminado (a última prova foi dia 10 de setembro de 95) e faltavam os recordes oficiais da temporada. Você encontrará no CD 32 máquinas, das quais 16 carros e pilotos participaram do Campeonato 95, incluindo os 6 brasileiros. A Papyrus acelerou fundo e não se limitou a colocar um nº 2 ao lado do nome. Fez um game novo, com telas, carros, visuais diferentes, e muito mais apuro gráfico e técnico. Usou recursos que fizeram sucesso no seu Nascar Racing e ainda corrigiu alguns bugs do primeiro game.

MAIS PISTAS

IndyCar 2 traz 15 pistas, das quais 11 já rolavam na primeira versão e quatro são novas: Cleveland (a espaçosa pista do Aeroporto Burke Lakefront), Elkhart Lake, Mid-Ohio e Phoenix. O circuito de Indianápolis ficou de fora, mas poderá pintar em um pacote à parte. O legal é que três brasileiros emplacaram recordes no ano passado: Gil de Ferran em Cleveland, André Ribeiro em Loudon (que na versão inicial era mais conhecida como New Hampshire) e Raul Boesel em Milwaukee. Estão lá para conferir.

MENOS PILOTOS

Agora podem correr, incluindo você, no máximo 32 pilotos, dos quais 16 são "de verdade". Dos brasileiros, só o Marco Greco ficou de fora. Você verá na tela de Opponents, que Gil de Ferran nasceu em Paris, na França. Não é erro não! O piloto realmente nasceu lá e foi criado no Brasil, terra natal de seus pais. Uma característica interessante: São Paulo é a cidade que tem o maior número de representantes na Indy. Um detalhe interessante, já que a modalidade é norte-americana.

AS MUDANÇAS

Indycar2 traz uma jogabilidade difere da primeira versão: os carros estão "m duros" e vão exigir mais de você. Mas maiores mudanças vieram no visual: das as telas são novas e cada pista t sua foto aérea. Na de abertura, há uma imagem digitalizada. O replay ta bém melhorou: agora são onze visõ cinco a mais do que o Indycar. A maio delas já havia estreado no Nascar cing, inclusive a visão Arcade (duas sões traseiras, por fora do carro).

O box continua legal e detalhado como na primeira versão: dá um look nas marcas dos pneus! E ao fundo seu colega de box, Gil de Ferran

A melhoria mais esperada! Agora, quando se decide acelerar o término da corrida, pode-se mudar de idéia no meio do caminho... Ufa!

RACING 2

Cada pista tem sua fotografia aérea. Veja o famoso circuito de Cleveland, onde a corrida rola em uma pista de aeroporto

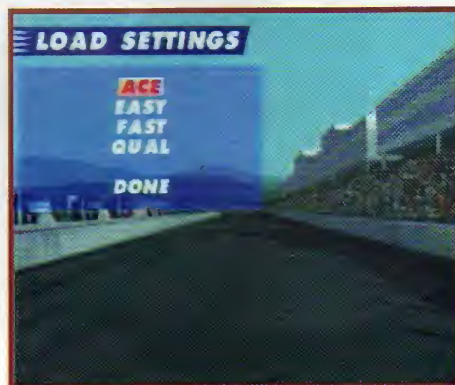
OPÇÕES TURBINADAS

As opções e configurações do game foram incrementadas. A tela de detalhes gráficos, por exemplo, agora traz três opções para cada item: ligado, desligado e automático. Na de Opponent Strength (potência dos adversários) os limites foram encurtados em 5% acima e abaixo. Agora há também uma opção para habilitar ou não a retomada de velocidade sem perda de tempo. É o Spin Recovery, um "acessório" que funciona como controle de tração.

Rodando em alta resolução num 486DX com 66 MHz, o Indycar perde detalhamento gráfico. Saca o visual com pista e céu apenas!!

Quanta diferença rodando em um Pentium: velocidade e definição

Confira os carros dos seis brasileiros que disputaram a Fórmula Indy no ano passado

Uma das novas visões do replay, inspirada em Nascar: agora são 11 ângulos para assistir

No Load do box há mais uma configuração pronta: a de qualificação!!

INDYCAR RACING 2

Papyrus
Simulador de corrida
1 jogador (2 com link ou rede)

486 DX2, 66MHz, 45MB HD, 8 MB RAM, monitor SVGA, CD-ROM de dupla, DOS 6.0 ou superior, placas de som SoundBlaster de 16bits ou compatíveis e joystick (recomendável)

Prós: Corrigiu bugs da primeira versão, atualizou carros, pistas e pilotos e ainda trouxe um novo desafio de pilotagem.

Contras: Quando jogado em micros não muito poderosos, perde muitos detalhes. A visão por detrás é dispensável.

Avaliação 9,5

Onde encontrar: Tomorrow Multimídia, fone (011) 852-4466

Mais lançamentos! The 11th Hour, da Virgin, é o mais quente. Mas o simulador Sim Isle e o espacial Fury 3 prometem emoções

SIM ISLE

Game na linha Sim (abreviação de SIMulador), com toques ecológicos. O jogador precisa garantir a sobrevivência de florestas e suas espécies nativas, aprendendo a "administrar" o ambiente. Pintam problemas com companhias mineradoras, desastres ecológicos e OVNIs, entre outras encrencas.

Onde encontrar: MagnaHome, fone (011) 816-0700, São Paulo, SP.

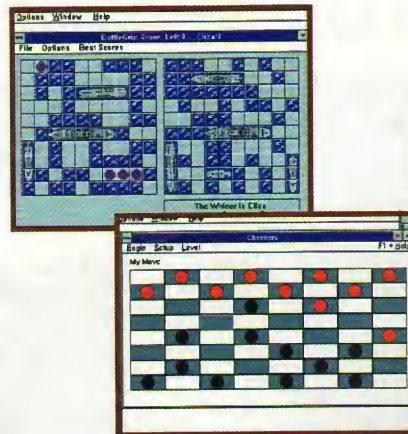
Preço sugerido: R$ 46,24

Uma das ilhas que você terá de proteger em Sim Isle. Ao alto, o jogador descobre uma área de desmatamento e investiga, para apurar responsabilidades e descobrir o que fazer

JOGOS PARA WINDOWS

A StarLife do Amazonas lançou, em disquete, o pacote Arcade com oito clássicos para Windows. Chama-se Arcade Solid Gold e vem com os seguintes jogos: Aster Blaster (tipo Asteroids), Bloxs (tipo Tetris), Blackout, Chess (xadrez), Checkers (damas), Slots (caça-níqueis), Roll'Em (dados) e Battle Grid (batalha naval). Roda em qualquer micro que suporte o Windows 3.0 ou superior.

Onde encontrar: StarHot, fone (011) 574-0655, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R$ 25,00.

MENZOBERRANZAN

Os aficcionados por RPG e aventuras com experiênciais sensoriais, levitações e vôos, estão feitos com Menzoberranzan. Neste game em CD, você participa de batalhas com imagens de alta definição, bons recursos de voz e ação em tempo real. Vale a pena conferir!

Onde encontrar: Magnahome, fone (011) 816-0700, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R$ 68,81

The 11th Hour: The Sequel to The 7th Guest

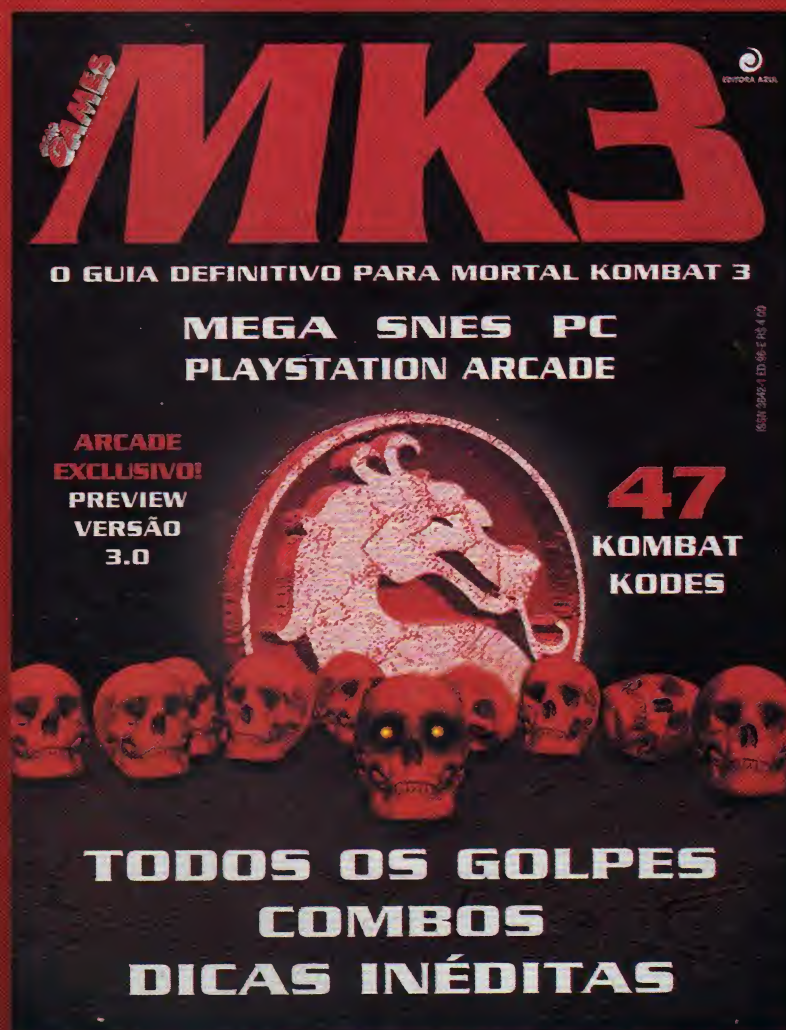
Como o próprio título diz, é a continuação do sucesso The 7th Guest. Neste novo game de suspense, a ação se passa na mansão de Henry Stauff, que ficou fechada por 70 anos, após a conclusão do mistério de 7th Guest. Você é o namorado da repórter Robin Morales e terá que salvar a pele de sua amada. A Virgin caprichou: são dezenas de cômodos por percorrer, atores excelentes e uma trilha sonora perfeita.

Onde encontrar: Tec Toy, fone (011) 831-2266, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R$ 79,99

FURY 3

Uma aventura espacial, na qual você pilota uma nave totalmente equipada durante uma guerra intergaláctica. Sua missão é salvar oito planetas da destruição. Fury 3 é um game em CD da Microsoft, que está sendo vendido também na rede de revendedores da Tec Toy.

Onde encontrar: Nas principais lojas e revendas de produtos de informática do país. Preço não fornecido.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton O. Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramador: Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luisa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA). Consultores: Ivan Cordon, Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez. Arte: Vilce Pedro da Silva

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente : Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **99**, Janeiro de 1996. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa postal 4816, fax(021)532-1486 / 532-1583. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER **IVC**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NOSSA EDIÇÃO ESPECIAL Nº

Vai ser

DEMAIS!
IMPERDÍVEL
NECESSÁRIA
ANIMALESCA
ZOOLÓGICA

Vai ser "Cem" comentários

EM FEVEREIRO NAS BANCAS

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

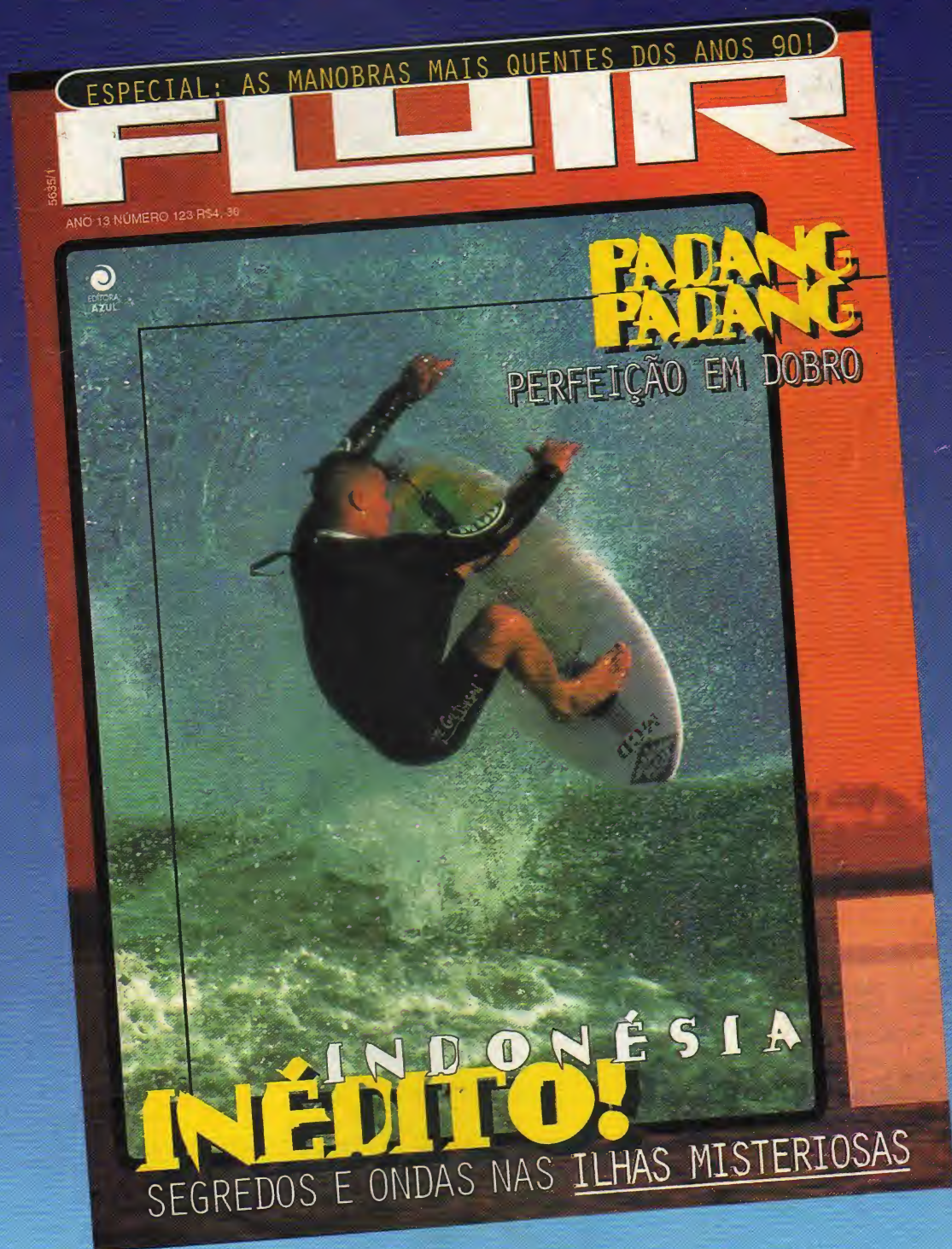
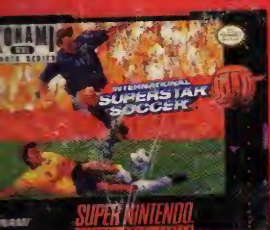
Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 / 532-1583, Caixa Postal 4816

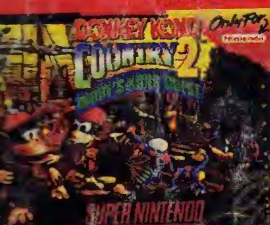
REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, [illegible] - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória - Espírito Santo: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-0421.

OCÊ VAI QUERER PASSAR AS FÉRIAS ASSISTINDO SESSÃO DA TARDE?

ERNATIONAL SUPER-
R SOCCER DELUXE

elhor cart de futebol já
ado para o
r NES, com
eleções
diais.

SÓ R$ 89,90

MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, sete deles totalmente novos.

SÓ R$ 89,90

NKEY KONG COUNTRY 2

unda parte do game
vendido de todos
empos, com
níveis e gráficos
umbrantes.

SÓ R$ 89,90

FIFA SOCCER 96

Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD.

SÓ R$ 89,90

PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para 3DO: GEX.

2x R$ 265,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Flying Nightmares, Road Rash, Blade Force, The Need For Speed, Super Street Fighters 2 Turbo, FIFA International Soccer, Daedalus Encounter, Ballz, Alone in the Dark 2, Capitan Quazar, Primal Rage, Wolfenstein 3D. R$ 84,90 cada

SATURN

O 32 bits com maior capacidade de processamento do mercado.

2x R$ 310,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Daytona USA, St. Fighter The Movie, Sim City 2000, FIFA Soccer 96, Worldwide Soccer, NBA Jam TE, Mortal Kombat II, Bug!, Sega Rally, Toshinden, Virtua Cop, Virtua Fighter 2, Shinobi Legions, VR Virtua Racing, e muitos outros.
R$ 84,90 cada

SONY PLAYSTATION

O console mais vendido em todo o mundo, com um preço imbatível.

2x R$ 300,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS: R$ 84,90 cada
Tekken, Toshinden, Mortal Kombat 3, Fifa Soccer 96, Ridge Racer, ESPN Extreme Games, St. Fighter The Movie, Wipeout, Doom, Goal Storm 3D Soccer, Road Rash, Twisted Metal, Warhawk, Jumping Flash, Destruction Derby, e muitos outros.

TEMOS ACESSÓRIOS PARA CONSOLES 32 BITS

A DIRECT SHOPPING VOCÊ ACHA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES, DIRETO DOS

Promoções SNES

R$ 59,90

- mon's Crest
- nkey K. Land (G.Boy)
- uble Dragon 5
- quadrão Marte
- tal Fury 2
- Roc 2 Built to Win
- P-1 Part 2
- gend of Zelda
- ansell Indy Car
- Mega Man X
- Mickey's Great Circus
- Mickey Mania
- Speed Racer
- Stunt Race FX
- Super Game Boy
- Super Mario All Stars
- Tiny Toon Adventures
- X-Men Apocalypse

Últimas Novidades

SÓ R$ 84,90

- Breath Of Fire 2 (SN)
- Chrono Trigger (SN)
- Dirt Trax FX (SN)
- Final Fantasy 3 (SN)
- Garfield (MD)
- Head on Soccer (SN/MD)
- Kawasaki Superbike (SN)
- Mechwarrior 3050 (SN)
- Mega Man X3 (SN)
- NBA Live 96 (SN/MD)
- Ninja Gaiden Trilogy (SN)
- Scooby Doo (SN/MD)
- Spawn (SN/MD)
- The Mask (SN)
- Toy Story (SN/MD)
- Vectorman (MD)
- WWF Luta Livre (SN/MD)
- Zoop - Puzzle (SN/MD)

Top

R$ 84,90

1) Yoshi's Island (SN)
2) Killer Instinct (SN)
3) Final Fight 3 (SN)
4) Earthworm Jim (SN/MD)
5) Donkey Kong Country 1 (SN)
6) Game Boy Transparente (GB)
7) Doom (SN)
8) Secret of Evermore (SN)
9) Super Street Fighter 2 (SN/MD)
10) Batman Forever (SN/MD)

(SN) = Super NES • (MD) = Genesis • (GB) = Game Boy

PORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

IGUE GRÁTIS **0800 130 500** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

$ 2,00